◄ **BLIZZCON 2007** ► Планът на Blizzard да завладее света

84 страници + два плаката: BioShock Enemy Territory: Quake Wars

PC mania

www.pcmania.bg

брой 9 (113) септември 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Генетично подобрен шутър

BIOSHOCK

Enemy Territory [beta test]
QUAKE WARS

[preview]
HELLGATE London

Civilization IV Beyond the Sword

[preview]
Halo Wars

[preview]
Gears of War

Sword of the Stars Born of Blood

+ Плакат на Enemy Territory: Quake Wars

GSM ИГРИ
- Miami Nights
- Soviet Spy III
- Bird Flu

INTERNET
- Форумните тролове
- В дебрите на мобилния интернет

ДЖАДЖИ
- Logitech ChillStream
- Sony Ericsson P1i
- Canyon NavMaster

КОНЗОЛИ
- Jeanne D'Arc
- Mario Strikers Charged
- Persona 3

дистрибуция www.mart.bg
3 800819 012341 09>

MM
MUSIC TELEVISION

искам

ОТ ПОНЕДЕЛНИК ДО ПЕТЪК ОТ 13:00 ч. ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ!

ВИЕ ИЗБИРАТЕ МУЗИКАТА

www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 9 (113) СЕПТЕМВРИ 2007

"Ако животът ти зависеше от това да убиеш невинния, би ли жертвал своята човечност?"

Андрю Райън
BioShock

04
Коментар
Шокиращият старт на BioShock

06
Класация
Какво играем през август?

08
Писма
Отдавна чакам някой да ми напише две думи на кръст и да премерим сили

10
Новини
MMO по Cartoon Network **10**
Виртуални USB компаньонки **66**

12
Тема на броя
Blizzcon 2007: планът на Blizzard да завладее света **12**
World of WarCraft: Wrath of the Lich King **14**

16
Ексклузивно
Universe at War: Earth Assault

18
Превю
Halo Wars **18**
Gears of War **20**
Hellgate: London **22**

24
Бета тест
Enemy Territory: Quake Wars

26
Ревю
Bioshock **26**
Madden NFL 08 **30**
A.I.M. 2: Clan Wars **32**
Civilization IV: Beyond the Sword **34**
Need for Russia: Greatest Cars from CCCP **36**
Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu **38**
Rugby 08 **40**
Anacapri: The Dream **42**
Evil Days of Luckless John **44**
Sword of the Stars: Born of Blood **46**

48
Модове
Half-Life 2 **48**
C&C Generals Zero Hour **48**
StarCraft **48**
Star Wars: Empire at War **49**

50
Ретро зона
Myth: The Fallen Lords

51
e-sport
От 3-ти до 7-ми октомври светът ще е е-спорт

52
Тактики
Driver: Parallel Lines

58
GSM игри
Miami Nights: Singles in the City
Bird Flu
Soviet Spy III: Operation "Umputation"

60
Конзоли
Blue Dragon **60**
Jeanne D'Arc **61**
Persona 3 **62**
Mario Strikers Charged **63**
Lair **64**

68
Хардуер
Radeon HD – DirectX10 серията на ATI/AMD, част I **68**
Конфигурации на месеца **76**

71
Интернет
В дебрите на мобилния интернет **71**
Не хранете трола! **72**

74
Lifestyle
9-те мита за геймжурналиста

77
Джаджи
Logitech ChillStream **77**
Canyon NavMaster CNS-SW2 **78**
Sony Ericsson P1i **78**
HP Compaq 6910p **79**
Conceptornic "Grab'n'go" **79**

80
Software
Best Free Soft 09/200

82
Цели игри

Владимир Тодоров

Шокиращият старт на BioShock

...или отчаяните опити на разработчиците да преборят пиратите

Да създадеш една дяволски добра игра, чиято премиера е съпътствана от толкова много проблеми, си е според мен чиста проба каръщина. Какво се случи и къде сгрешиха Irrational Games, авторите на легендарния System Shock 2?

Като че ли на първо място можем поставим решението им (тяхно или на 2k Games, няма значение) PC версията на BioShock задължително да изисква интернет връзка по време на своята първа инсталация. Може би не са очаквали, че играта ще бъде толкова популярна и че сървърите ще станат изключително пренатоварени в първите дни от премиерата. Вероятно и за това голяма част от тях са забили и са попречили на не един и двама феноове да успеят да си доинсталират копието на BioShock и да започнат да играят.

В момента този проблем, естествено, е оправен. Но ако по някаква причина еди-кой-си няма нет или не си е платил сметките на доставчика, тогава какво правим?

На второ място се нарежда фактът, че поне в началото не можеше да инсталирате BioShock на повече от два компютъра наведнъж. Това дължим единствено и само на SecureROM-защитата. Макар и да не е чак такъв проблем за обикновения потребител (стига да деинсталирате играта, преди да решите да качвате ново копие на Windows, да речем), из форумите на 2k това бе интерпретирано като невъзможност да инсталираш играта повече от два пъти въобще, което предизвика истински порой от гневни реакции.

Какво би станало обаче, ако хардът ми даде фира, преди да успея да деинсталирам BioShock? Обаждам се на SecureROM или пращам имейл на 2k, за да ми деактивират прецаканата инсталация. Да, добре... Все едно някой ще ми обърне внимание. След като бяха притиснати в ъгъла, авторите в крайна сметка промениха това дебилно ограничение от две инсталации на пет инсталации на пет компютъра.

Друг особено съществен проблем подразни и потребителите на широкоекранни монитори (или телевизори, което отчасти засяга и Xbox 360 версията), които се оплакват от факта, че те де факто получават по-малко картина от тези, които играят на fullscreen, което си е същинска мистерия (впоследствие се оказа, че става въпрос дизайнерско решение!)...

В момента все още се чака официален фикс, който се бави, тъй като по-голямата част от авторите са решили да отпрашат на море за няколко дни. Вероятно обаче, когато четете този материал, пачът вече ще се е появил.

Какво излиза в крайна сметка? Потребителите на Xbox 360 си се кефят на макс, а по-голямата част от нещастните собственици на PC-та, които ежедневно страдат от глад, отделяйки от парите си от закуска за ъпгрейд, получават един от най-големите шамари от страна индустрията.

Уви, подобен агресивен подход за битка с пиратството вреди най-вече на онези, които са решили да си закупят играта оригинално. Това не се случва за първи път – StarForce съсипа X3: Reunion до такава степен, че принуди разработчиците да преиздадат играта няколко години по-късно без никаква защита. Таговете на Gothic 3 пък бяха една от причините третата част на една от най-любимите ми поредици да се превърне в провал.

А сега четвъртата е поверена не на Piranha Bytes, а на авторите на Desperados... Рицари с револвери ли да чакам? Не, не е забавно. Ако разработчиците осъзнаят, че тези агресивни подходи в повечето случаи вредят именно на онези геймъри, които са решили да бъдат изрядни и да си платят, може би нещата щяха да изглеждат с една идея по-добре.

Подобно на Bethesda например, които пуснаха Oblivion на практика без почти никакви защити - едно наистина велико RPG, чийто качества говорят сами за себе си. Какво в крайна сметка е посланието за онези, които си купуват оригинални игри? Дали не е „По-добре изчакайте пиратската версия, в която няма да има нито една защита и която ще се инсталира и играе безпроблемно"...? BioShock е игра, която подобно на Oblivion, изпъква с едни гърди пред останалата конкуренция. Тя е истински шедьовър. Сама по себе си е способна да накара хората да си я набавят оригинална. Но при настоящото положение, едва ли... По-добре разработчиците да се опитат да убедят геймърите, че си заслужава да си купят именно тяхната игра, отколкото да правят така, че пиратката да изглежда като по-добрата алтернатива.

Ново поколение лаптопи Turbo-X с „желязна" производителност!

За тези, за които игрите са сериозно занимание!

2299 лв.

Turbo-X Iron VN75-225

код: **988812**

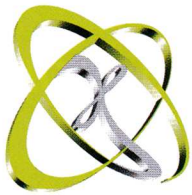
- **CPU:** Intel Core 2 Duo T7500 2.20GHz
- **RAM:** 2048MB DDR2 up to 4GB
- **HDD:** 160GB SATA 5400rpm
- **Display:** 15.4" WXGA, 1680 x 1050
- **DVD:** DVD-RW Super Multi (Double Layer)
- **SVGA:** nVidia GeForce 8600M GT 512MB
- **Sound:** 2 Extra Bass Speaker (Subwoofer)
- **Ports:** Bluetooth, Ethernet, Wireless Lan
- **Други:** Fingerprint Recognition. Nero 7 Essentials Suite.
- **Тегло:** 2,80 kg

PLESIO

0800 18 200 **www.plesio.bg**

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PC Mania TOP 10



със съдействието на

XFX play hard.

КАКВО ИГРАЕТЕ - АВГУСТ 2007

–	1. WoW	15.86%
▲	2. Counter-Strike	10.47%
▲	3. WarCraft III	10.24%
▲	4. Lord of the Rings online	5.96%
▼	5. StarCraft BroodWar	5.79%
–	6. S.T.A.L.K.E.R.	4.78%
▲	7. Tomb Raider: Anniversary	4.58%
▲	8. GTA: San Andreas	4.42%
–	9. FIFA 07	4.22%
▼	10. C&C: Tiberium Wars	3.21%

Едно състезание е интересно, когато в него премерват сили благородни и равностойни противници. Победеният признава победата на противника си, когато сблъсъкът е бил честен. Показателен пример за загуба на доверие е колоездачната обиколка на Франция, където практически всеки състезател използва забранени стимуланти и заобикаля правилника в стремежа си към "жълтата" фланелка. Това е нелепо, гадно и отблъскващо. Ето защо и колоездачният спорт в момента изживява най-голямата си криза.

Класацията на PC Mania за най-играни игри преживява редовно всякакви катаклизми. Борбата е безмилостно жестока, а противниците винаги са еднакви - уж хитри, псевдо интелигентни, практически глупави. През изминалия месец обаче бяхме принудени да санкционираме един от участниците в надпреварата, гласуването за когото беше най-грубо манипулирано. Откакто е включена в класацията, играта Lineage II е обект на манипулации и трикове, които искат да изтласкат този претендент на почелна позиция. Необяснимо е желанието и малодушието на зложелателите да постигнат своето, след като цената на усилията им е тоталното компрометиране на тази иначе симпатична онлайн игра. Затова бяхме принудени да дисквалифицираме Lineage II от участие. При следващо подобно провинение вероятно ще предприемем и по-сериозни мерки. Толкова по тази тема.

Надпреварата за най-играна игра протече повече от оживено през този месец. И макар че лидерът отново се нарича World of WarCraft, разместванията и сблъсъците в подножието на върха бяха изключителни и в крайна сметка показателни. Показателни, че все пак българският геймър не е кон с капаци, а играе различни, интересни и вълнуващи игри. Факт е, че в Топ 10 всички участници без един успяха да преминат магическата бариера от 100 гласа, което свидетелства за нарасналия интерес към гейминга като такъв. Макар че в момента расте поколението на демографския срив (по-малко деца са раждани в началото на 90-те години заради икономическата криза), повече от тези деца застават пред монитора и се забавляват искрено и лично с компютъра.

Известна изненада е второто място на Counter-Strike, който печели нова популярност. Причини за това може да се търсят в простота на неговата концепция - толкова проста, колкото пасианса Solitaire. Така практически всеки може да започне, да изиграе и "превърти" сблъсъка на стражарите и апашите.

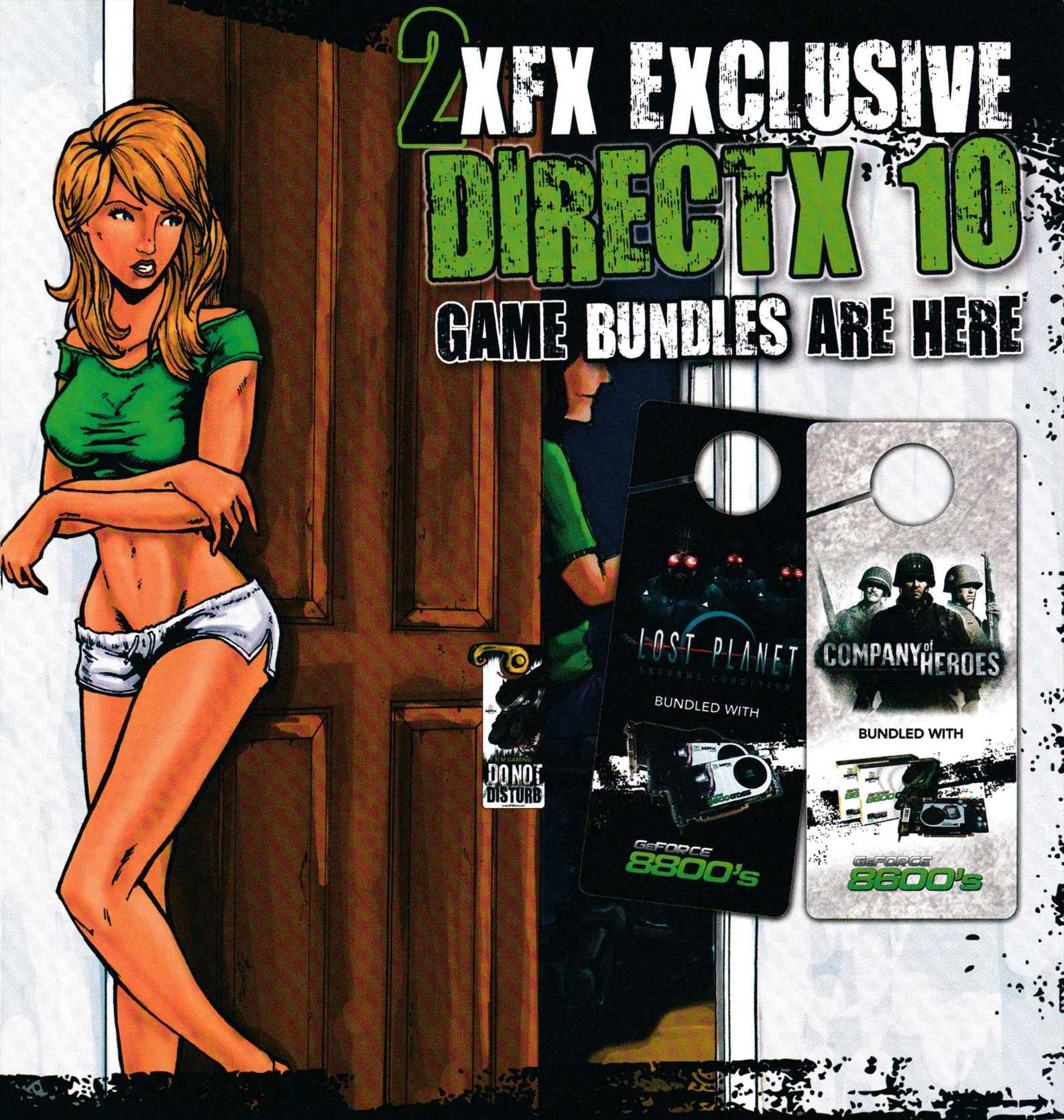
Любопитна е появата на четвъртото място на Lord of the Rings Online. Все по-често онлайн платформи ще привличат геймърите и това е лесно обяснимо с нарастващото значение на глобалната мрежа. Специално място заслужава и появата на Tomb Raider отново в класацията Топ 10. Може би скоро ще очакваме завръщането на Age of Empires, както някои фенове вече пожелаха в писмата си до редакцията? Въпрос на честно състезание - и честна публика.

Какъв процесор имате?

През този месец ви попитахме какъв процесор има вашия компютър. Причината е прозаична, след като преди дни стана ясно, че AMD отново изпитват сериозни финансови затруднения и са подминали банкрута съвсем за малко. В България обаче алтернативният играч има превес при геймърските машини над конкурента Intel. Причините за това вероятно са финансови, но и не само. Някои модели дънни платки и някои модификации на AMD са по-пригодни за компютърните игри. Все по-често обаче е логичен въпросът къде е разликата между машините на двата враждуващи лагера, след като нивата им на производителност са практически много близки. Съвсем близо е и сайтът www.pcmania.bg - точно на един клик разстояние. Посетете го пак и дайте гласа си - за нас това е много важно.

КАКЪВ ПРОЦЕСОР ИМАТЕ?

AMD	52.67%
Intel	40.53%
Нищо си нямам, сиромах, ей	5.10%
Друг	1.70%



Стани герой с XFX GeForce 8600 в COMPANY of HEROES!

Вземете своя подарък оригинална DirectX10 игра към всяка видеокарта XFX 8600 & 8800 от:

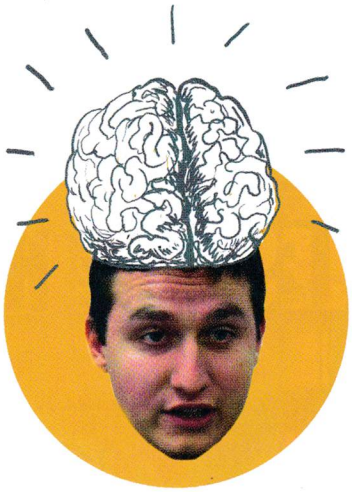
Изгуби се в LOST PLANET с XFX GeForce 8800!

8221000, 9433031
9525780, 9745572 JAR Computers

MULTIRAMA 400 66 15
400 66 20

solytrade
A COMPANY OF SOLYTRON
www.solytrade.bg

XFX
play hard.
www.XFXforce.com



Здравейте, скъпи читатели на писмата! Щастлив съм, че ги четете. Все по-често и все повече. Лятното настроение не напуска сърцата и през изминалия месец. Е, вярно, през тази година "Левски" се издъниха, но пък чудеса се случват само веднъж. Чудеса се случват рядко и в кореспонденцията ни напоследък. С две думи, започнаха да пристигат и писмата, които се оплакват от нейното качество. Отдавна чакам някой да ми напише две думи на кръст и да премерим сили. Идеологически, концептуално, като мъже. Лятото свърши. Времето на сериозните решения е пред нас. Защото, ако не на есен, кога и ако не ние, кой?

Сашо Бойчев

Речник

Здравейте, започнах да ви чета скоро. Тъ-ъ, така като си чета, не разбирам горе-долу 7 от 20 думи. Щото са някакви изрази и... абе не схващам. А въпроса ми е, можете ли да поместите някъде една статийка с тези изрази и какво означават. Благодаря предварително!
П.П. Като гледам аз, май че съм единственото момиче, което пише.

MiSs_MuRdEr

Никакъв проблем. Ето ти кратък речник с термини:
Игра *- ти и още някой, в лека схватка, но с много приятен резултат за победителя*
Геймър *- някой, с когото влизаш в лека схватка, за да ти стане много приятно в играта*
Енджин *- двигателят на най-приятното в схватката*
Геймплей *– джиджи-биджи, църтър и други екстри около играта*
Графика *- визуализация на джиджи-биджито*
MMORPG *- ти, той, той и още около 1000 други "той" практикуват геймплей и игра със страхотна графика.*
FPS *- игра от теб за теб, т.е. джиджи-биджи със себе си.*
RTS *- реално-времева стратегия; как, къде и с кого най-добре да има геймплей с графика и добър енджин; алтернативата ти е само FPS*
Геймжурналист *- ако имаш правилната RTS, ще имаш най-добрия геймплей.*
PC Mania *- цялата истина за Играта. От - до.*

Но тъй като се подписваш анонимно, съм склонен да си мисля, че си пъпчив, превъзбуден и скучен леймър. Да се правиш на жена е част от съзряването на тази порода хора. Но аз те познавам, батко. Нема да се пуашиш...

10 секунди слава за момчето, което не може да каже нищо

Здравейте, ПС Маниаци ! Сигурно всички, които вече са си купили PC Mania, са се загледали в писмата (и то точно в моето), ще си мислят, че ще говоря за скъпи компютърни конфигурации, нови игри с невъзможни изисквания според джоба на потребителя. Сложих точка - питате се защо - отговорът е лесен - започвам с истинската тема... И така стигнахме до извода, че заради някоя игра често трябва да се правят ъпгрейди или да се взимат нови ПС-та, но защо игрите започват да се набиват на графика, а бъговете се увеличават - ЗАСЛУЖАВА ЛИ СИ? Това ли заслужихме ние, вечните геймъри? До това се стигна, след като повечето от нас зарязаха конзолите. Като гледам има Плейстейшън 3, Нинтендо Уии... а преди имаше Нинтендо 999 и Плейстейшън 1. Конзолите са по-добри, просто компютрите имат повече възможности. ЗАРЕЖЕТЕ КОМПОВЕТЕ, ИДЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ И СИ ВЗЕМЕТЕ ПО ЕДНА КОНЗОЛА !!!!
Въпросът ми към ПС МАНИЯ е: КОГА ЛИ КОНЗОЛИТЕ ЩЕ ЦАРУВАТ ОТНОВО?
Много сте добри, продължавайте в същия дух, желая ви успех. Довиждане, дано публикувате писмото ми.

Ваш: WgM_Pa3PyбaBaM

Твоето писмо влезе в тясната ми селекция от писма за месеца, само защото е август. Иначе по-скоро ме нервираш с циклежа си около една тема. Защо отново да рулират конзолите? Те тепърва почват да рулират в България. Причината е финансова и е свързана с подобряването на икономическото положение. Но на такива като теб бих предложил да се замислите за една друга алтернатива, за която дори не споменавате в писмата си до мен - мобилния гейминг. Независимо дали става въпрос за телефон или PSP, говорим за истинско изживяване далече от дома, с приятели и освободено от условностите на казионното играене. PSP вече струва 330 лева. Не е истина просто какво означава това за гейминга. Аз лично ще си взема един.

Олдскуул

Здравей,любимо списание.
Няма да си губа времето с хвалби и тем подобни,така че право към въпроса.
Седа си аз и разглеждам любимото списание докато стигам до рубриката "Ретро" и се сещам колко ще е яко ако напишат статия за първата ми играна игра на PC-то "Unreal Tournament" да бъде публикувана.МНОГО АМА МНОГО ви се моля драснете нещичко за нея.И МНОГО се надявам писмото да ми бъде публикувано.Извинявам се за правописните грешки но все пак се разбира за к'во става дума.
Ваш фен от точно 3 години

Георги Иванов a.k.a BlooD_RainboW

Ти ме депресира, Георги. Накара ме да се чувствам стар. Unreal беше все едно вчера, човече, а новото поколение геймъри го класифицират за ретро. Нека минат поне още пет години... А за правописа нямаш оправдания - все едно да приема оправданието на пилот на самолет, който не може да го управлява и устремно лети към земята. Да си чувал в първи клас за буквата "щ"? Неграмотността е зло, приятелю. Помисли върху това.

Гняв

Здравейте, PC Mania,
чета списанието от 6 години и все още не съм изгубил интереса си към вас. Редовно преглеждам рубриката "Писма", с надеждата някой фен/хейтър да е написал нещо интересно, но не. Няколко теми се дъвчат постоянно - пиратството, игрите и техните високи изисквания, искания за плакати и разни подобни. Еми, сетете се да напишете нещо ново. Вярно, Сашо Бойчев в написал в един брой (4/2004) инструкции как да напишем писмо - "...виждаш как пишат другите, измисляш си актуално-злободневна тема и праскаш три абзаца мейл" - но това не означава, че когато един напише нещо, трябва 100 човека да напишат

същото. Друго беше преди години - спомням си стихотворения се пишеха за игри като Unreal Tournament, Diablo и Counter strike. Други бяха времената, ей! Но както и да е, списанието си е супер (специални поздрави за Георги Панайотов), новата кожа като че ли е по-добра от старата, статиите са все така интересни.
Друго ме притеснява - излизат толкова много игри от толкова много фирми, а единственото, което чака 75% от тях е Del+Enter. Гейминдустрията вече е просто начин за изкарване на много пари. Игрите не се правят с любов - както бяха създадени Diablo, WarCraft: Orcs & Humans, Doom и т.н - сега всичко е един голям куп зелени хартийки.
Надявам се някой ден това да се промени (малко вероятно) - и гейминдустрията, и еднообразните писма. Е, PC Mania, това е от мен. Аз отивам на море, щото имаше една песен - Газ към морето, дай, дай с БМВ-то дай, дай, там край вълните се правят парите, дай към морето, дай, дай. Всичко най-добро.

Теодор Димов

Ще прощаваш, Тошко, но и ти си изплакал една "ода" за залязващия гейминг. Принципно мрънкането е пагубно за личността (прочети статията от този брой "Не хранете трола!!!"). Затова и няма за какво да се притесняваш. Много е соц да си мислиш, че нещата в този живот се правят само заради идеята. Докато ти си го мислиш. безскрупулни хора кешират здраво и карат нови S-класи, без да са ги заслужили. Номерът е всъщност хем да си пич, хем да си готин и хем да разбереш врътката с парите. Така рано или късно и ти кешираш, и готините неща се случват. После те пишат по вестниците в графата "Истории на успеха". Не, не в българските. Тук засега се пише основно за хората с S-класите - защото другите продължават да вярват просто в "идеи"...

Деца, деца...

Напоследък хората все говорят за това, че не им достигат средства да играят в Близзард. Е, аз имам някои много полезни идеи как да изкарате достатъчно, за да играете: Доста сериозно обмислях наскоро да си продам бъбрека и да си разреша проблема веднъж за винаги.
Но, като помислих, тази идея ми се видя доста драстична и реших да дарявам кръв всяка седмица. Да, ама не! След няколко дарявания започнах да проявявам странични ефекти като: замаяност, световъртеж, прилошаване и т.н. Защо пък да не убия жената и да взема застраховката! Не обръщайте внимание на последното. Въпреки всичко накрая реших. Ще играя в пиратски сървър. Вярно, че пиратството ограбва, но нали не ограбва мен! Мен всеки ден ме ограбва държавата с тия ниски заплати и тия разбити пътища. Ама на кой му пука за мен, та защо на мен трябва да ми пука за другите.

CREATOR: Jordan S.

Данчо, ти си малък (на акъл, не на възраст) и ти личи. Но ми се струва, че си пич. Давай смело, хи-хи.

Жълт фен

Здравейте, PC маниаци! С един приятел гледахме ваши стари броеве и се замислихме върху жълтите страници и защо те липсват. Понеже те бяха второто най-готино нещо в това списание и първото най-различно във всички български списания. Понеже абсолютно всяко списание е пълно с тези (всички) напълно гланцирани страници, които се срещат навсякъде, а къде бяха грапавите и изключително оригинални жълти страници в PC Мания. Е, моля ви се, ако не ги върнете, то поне кажете защо няма да бъдат върнати (жълтите страници бяха една от малкото оригинални идеи, които са привличали моето внимание).
Ваш луд фен Божидар Лазаров /Vistor/

Няма да бъдат върнати. Сега гланцираните страници имат своя леко жълтеникав оттенък. Не могат да бъдат повече вестникарски и мръсножълти, защото списанието става по-добро и по-красиво. Не ни каза - кое беше първото най-хубаво нещо, след като "жълтите" са били второто? За да си знаем и да се стараем дори повече.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BRAND NEW

От създателя на DooM

Джон Кармак разкри, че работи по чисто нова игра. Тя ще се казва Rage и ще ни пренесе в един постапокалиптичен свят, в който играчите ще трябва да се борят срещу местното потисническо правителство. Геймката ще се захранва от чисто нов енджин и ще излезе за PC, Mac, PlayStation 3, Xbox 360. Все още обаче не е обявена конкретна дата.

Индиана Джоунс и първата LEGO игра

Явно доволни от успеха LEGO Star Wars, LucasArts оповестиха LEGO Indiana Jones: The Videogame (все още работно заглавие) - геймка, която ще пренесе трилогията, посветена на най-популярния археолог в киното въобще, в необикновения свят на LEGO. Тя би трябвало да излезе през лятото на 2008-ма.

"TE" идват!

В Лайпциг за пръв път ще бъде представен новият футуристичен екшън от първо лице THEY. Играта ще е ситуирана в близкото бъдеще, ще се задвижва от 3D енджин от следващо поколение, ще включва уникална бойна система, която трябва да ни накара да "заобичаме оръжията си" и ще ни изправи срещу разнообразни мистериозни противници: "TE" са огромни, "TE" са различни, "TE" са враждебно настроени! THEY можем да очакваме през 2008/2009 г.

TO BE EXPANDED

Far Cry 2 - потвърдена

Ubisoft съобщиха, че през пролетта на 2008 ще пусне на пазара Far Cry 2 за PC. Играта се разработва от студиото на Ubisoft в Монтреал. "Far Cry бележи началото на една нова ера за шутърите, характеризираща се с блестяща графика и усъвършенстван изкуствен интелект", заявява Джон Паркс, маркетинг директор на EMEA териториите в Ubisoft. "Убедени сме, че Far Cry 2 ще въздейства още веднъж по същия начин на фърст пърсън шутър жанра."

Гневът на Кейн ще се стовари върху ни догодина

Electronic Arts разкриха, че работят по експанжън за Command & Conquer 3 - продължението на една от най-добрите стратегически поредици, излизали някога. То ще се казва Kane's Wrath, ще излезе през 2008 г. за PC и Xbox 360 и ще предложи една нова кампания, която ще проследява злодеянията на главния антагонист Кейн след края на Втората война за тиберия. Освен това допълнението ще предложи и нова метаигра а ла Risk (тип стратегическата карта на Total War, но по всяка вероятност в пъти по-опростено).

WEIRD

Секс, престъпления и видеоигри

Въоръжена банда младежи в Бразилия отвлекли може би най-добрия играч на популярната в Корея онлайн ролева игра Gun Bound. Една от приятелките на престъпниците го заговорила в Orkut, услуга за запознанства на Google, съблазнила го и си уговорила среща с него в местния търговски център. Тя обаче така и не се появила. Вместо нея дошло гаджето ѝ Игор с оръжие в ръка, което изненадало неприятно измамения геймър и го замъкнало в някакво помещение в Сао Пауло с идеята да го накара да си каже паролата на акаунта, който впоследствие да продаде за 8 хиляди долара. Нашето момче обаче се оказало доста смело (или глупаво, зависи от гледната точка). Въпреки че цели пет часа го измъчвали и го принуждавали да изплюе паса си, то така и не се поддало на заплахите. Вероятно е имало някой предмет за +300 стамина или еликсир за +150 мана, знае ли човек. Мошениците в крайна сметка се отказали и го пуснали да си върви. Каквото и да е бил принуден да изтърпи, за да запази паролата си в тайна, има една поука от цялата тази история. Ако планирате да живеете в Бразилия, по-добре играйте тетрис.

Купуваш PS2, получаваш купчина пари!

Британски тинейджър си купил PlayStation 2 от eBay за 194 долара. Нищо особено, ще кажете. Някои хора в днешно време пазаруват единствено оттам. Когато отворил пратката обаче, получил много повече, отколкото се надявал. Вместо конзола, там имало един куп евро! 65,400, ако трябва да бъдем по-точни! Представител на eBay заявил, че съдържанието на пратката е някак необичайно, но компанията му ще направи всичко възможно, за да помогне на полицията при разследването на този случай. От 20 март мангизите се пазят от полицейското управление в Норфолк. Ако техният собственик обаче не се появи до 22 септември, семейството на младежа може да си ги получи обратно (освен ако куките не решат да ги задържат за по-дълъг период от време).

MMO WORLD

Най-накрая – Артас се пробуди

Макар и на тазгодишния Blizzcon да нямаше Diablo 3, Blizzard зарадваха феновете на WoW с втори експанжън – Wrath of the Lich King. Екшънът в него ще се развива в арктическата пустош на северния континент Northrend, а основен враг на играчите естествено ще бъде самият Lich King - покварения принц Артас. Повече информация ще намерите на следващите страници на списанието.

Що е то Avatar?

Тази игра ще се основава на бъдещия филм на Джеймс Камерън (режисьорът на "Титаник", "Истински лъжи", "Пришълци", "Бездната", "Терминатор" и прочие) и ще разказва историята на бивш морски пехотинец, озовал се на извънземна планета, пълна с враждебни и екзотични организми. Под "аватар" в случая се разбира човешко съзнание в извънземно тяло. Героят се оказва разкъсан между два различни свята и въвлечен в отчаяна битка за своето собствено оцеляване. Все още не се знае за какви точно платформи ще излезе Avatar. Засега можем да очакваме нейната поява през 2009-та едновременно с премиерата на филма.

MMO по Cartoon Network

Cartoon Network обявиха плановете си да пуснат MMO играта Cartoon Network Universe: FusionFall. Заглавието се предвижда да излезе през пролетта на 2008 година и да включва популярни герои от анимационната вселена като Декстър и Бен Тенисън. Истинските звезди обаче ще бъдат играчите, които ще трябва да създадат свой собствен аватар и да се впуснат директно в битка за спасение на планетата на Cartoon Network, застрашена от унищожение. FusionFall е предназначена основно за по-малките геймъри и няма да предложи традиционен левълинг, нито класове герои. Всеки играч ще разполага с четири характеристики, които ще се развиват с течение на времето.

MIXED

С.Т.А.Ч.К.А.: Сянката на феновете

Най-големият фенклуб на S.T.A.L.K.E.R. се разбунтува. Администраторът на www.oblivion-lost.de/strike-en/ обяви протеста: "Причината за стачката е неприемливата пач политика на THQ US. Сайтът ще бъде спрян до деня, в който THQ пусне пач 1.0004 и промени несериозната си политика към потребителите си.". S.T.A.L.K.E.R. си спечели антиславата на най-бъгавата игра. За капак на всичко - кръпките за европейската и US версиите на играта идват с до 4 месеца закъснение след пачването на руската версия.

Resident Evil 5 обвинена в расизъм

Петата част на хорър-поредицата Resident Evil, която се очаква да излезе за Xbox 360 и PlayStation 3 някъде през 2009 г., беше обвинена, че подклажда расова омраза. Пост в сайта BlackLooks твърди: "Новата видеоигра Resident Evil представя бял човек в Африка, който убива чернокожи хора. Чернокожите би трябвало да са зомбита и белият трябва да ги избие, за да спаси човечеството. Това е проблемно на толкова много нива, включително представянето на чернокожите като нечовешки диваци, избиването на чернокожи от бял човек с военна униформа и фактът, че играта е предназначена за деца и млади хора." Авторът явно забравя, че в предишните четири Resident Evil игри зомбитата бяха с бяла кожа и никой не протестираше срещу това.

КОЙТО ИГРАЕ - ПЕЧЕЛИ!

Голямата награда на XFX бе изтеглена!

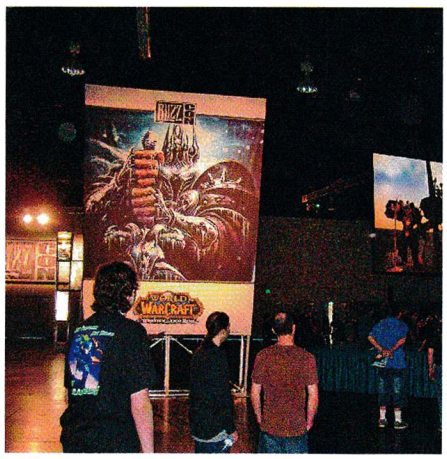
На 22-ри август в офиса на Solytrade с генератор на случайни числа бяха изтеглени печелившите от играта на PC Mania Top 10. Голямата награда видеокарта XFX 8600 Fatal1ty получава Христо Василев от София. Тя е от серията продукти на културния Quake III гуру Джонатан "Fatal1ty" Уендъл.
Втора награда - слушалки и безжичен геймпад XFX X-GEAR - печели Божидар Стоянов от София.
А компютърната игра Vivisector ще пътува за Ловеч. Късметлията е Христо Христов.
Моля, печелившите да се обадят на телефони 02/986 38 19, 02/986 14 93 или 0888 23 60 67.

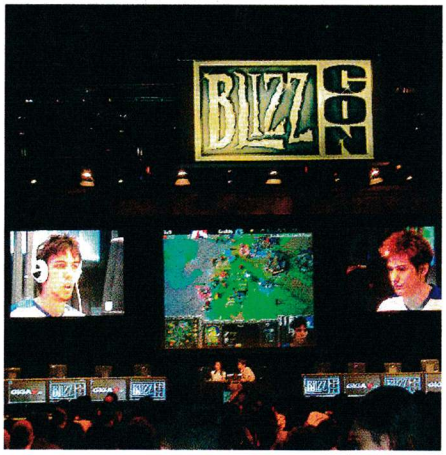
ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

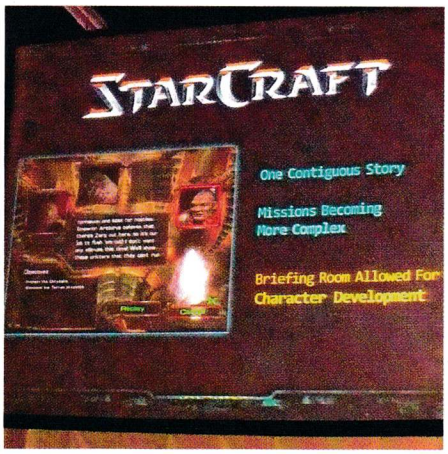
Enemy Territory: Quake Wars	Activision
Heroes of Might & Magic V: Tribes of The East	Ubisoft
The Settlers: Rise of an Empire	Ubisoft
CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft
World in Conflict	Sierra
NHL 08	Electronic Arts
Galactic Assault: Prisoner of Power	Paradox Interactive
Escape From Paradise City	CDV

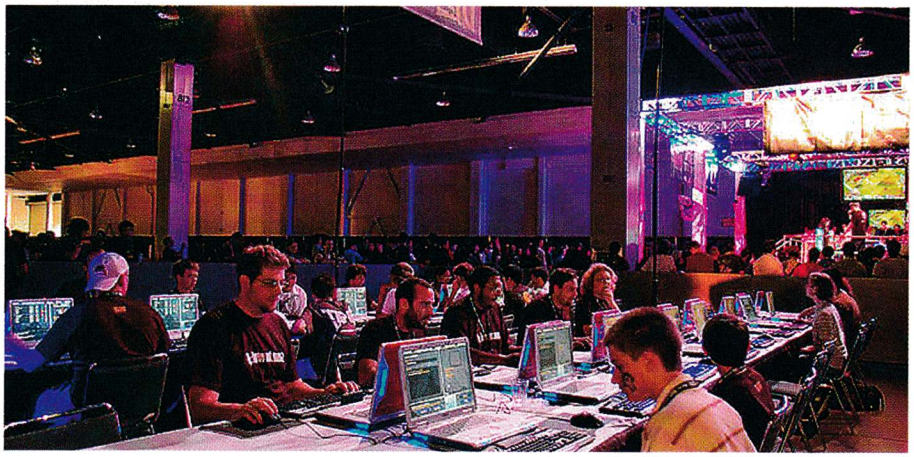
Пламен Димитров

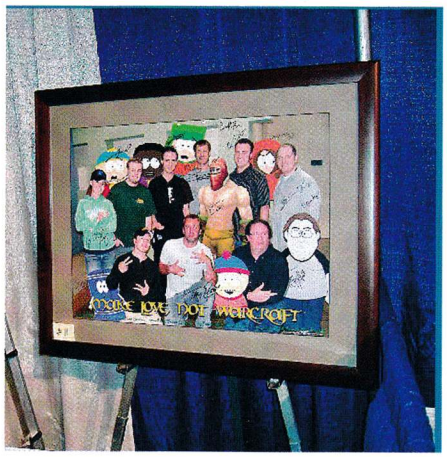
Blizzcon 2007: планът на Blizzard да завладее света











Тази година, ако не друго, поне не можем да се оплачем от липса на геймърски изложения. След не чак толкова бляскавото E3 минахме през Gen Con, QuakeCon, скоро ни очакват и шоутата в Лайпциг и Токио. И при цялото това разнообразие, на всяко следващо събиране ни се показват все по-добри игри. Все едно е Коледа... Но на следващите няколко страници ще се спрем на едно по-специално изложение. В него се показват игри на една-единствена компания, но въпреки това интересът е съизмерим (ако не и по-голям) с този към всички останали. Разбира се, става въпрос за годишното експо на Blizzard - компанията, която от известно време (официално е!) притежава душите ни. Доста скъпата цена ($100 билета) явно не е била пречка, защото конгресната зала в Анахайм, Калифорния буквално се е пръскала по шевовете от blizz-наркомани, копнеещи да научат нещичко за новите проекти на своите идоли.

Боговете ходят между нас

Една от приятните особености на изложението е, че големите клечки от Blizzard не се скатават някъде, а обикалят насам-натам из залата и са готови да отговорят на всеки фен, престрашил се да им каже "здрасти". Макар рядко да казват нещо сензационно, все пак е приятно да видиш такова дружелюбно отношение към клиента.
Голямата новина на експото не беше особено неочаквана, защото слухове за нея се разнесоха няколко дни преди началото му - от Blizzard официално обявиха вторият експанжън за World of WarCraft на име Wrath of the Lich King. За него можете да прочетете много по-подробно малко по-нататък, така че засега няма да се спираме тук.

На големия екран

Това не беше единствената новина относно WarCraft-вселената - бяха изнесени и някои новости относно игралния филм на тази тема. Да, филмът ще е именно игрален, а не анимационен, въпреки неоспоримите качества на аниматорите, които работят за компанията. Партньор по заснемането е студиото Legendary Pictures, познато ни от излезлия наскоро хит "300". Целта е да се получи не "филм по компютърна игра", а по-скоро епична приказка по подобие на Lord of the Rings.
Действието се развива една година преди събитията във WoW, а историята ще разказва главно от страна на Алианса, макар че всички останали фракции ще получат своите 15 минути слава на екрана.
Очаква ни кинолента за тотална война - без никакви глупави задачи, които да ни разсейват от екшъна (като, да речем, хвърлянето на пръстен във вулкан или събирането на 20 опашки от плъх). Герои от ранга на Трал и Джейна също ще се появят, като специално е създаден чисто нов "много-badass" персонаж. От Legendary се целят в бюджет от над 100 милиона долара и дата на излизане - 2009 г. Да се надяваме, че скоро ще видим и трейлър, а 2009-та не може да дойде достатъчно бързо.

От земята към звездите

Другият голям повод за радост за посетителите беше възможност да поцъкат малко на функциониращо демо на StarCraft II. Това е на практика същото демо, което беше представено на E3, но тъй като там бойните полета бяха тотално доминирани от корейски журналисти, които просто "не играят същата игра", както се изразява един западен колега, на Blizzcon с джиткатa можеха да се запознаят и хора, които не са толкова навътре в нещата. За съжаление зергите още не са възможни за избор, така че всички участници бяха ограничени до 1v1 и 2v2 с протосите и тераните. Въпреки че е в много ранен стадий на разработка, повечето пробвали StarCraft II са на мнение, че играта е страхотна - и като графика, и като геймплей. Много от старите стратегии вече са безполезни, но са заменени от куп нови, още по-интересни.
Джиткатa е почти безпощадна и към новаците, но все пак е леко улеснена и не може да се характеризира като "хардкор" стратегия само за професионалисти - геймплеят на протосите например е ускорен и вече армия се събира малко по-бързо. Старото мото на игрите на Blizzard явно още е в сила - лесни за научаване, адски трудни за усъвършенстване. Бяха демонстрирани и някои нови единици, но общо взето няма много нова информация след Корея и E3, нито пък официална дата на излизане. Няма да се спирам подробно на другите прояви, като конкурсите, панелите за игра с карти по WarCraft или опитите да ти пробутат кредитна карта с картинка от WoW - те просто не могат да се опишат с думи. Това струва ми се е и първата година, когато от Blizzard обявяват цели две нови игри, а някои фенове не губят надежда и за трета - наистина в специалната торбичка, която получи всеки присъстващ, между мърлокския костюм за WoW и магнитчето за хладилник с образа на Colossus от SC2 се намира и ключ за бъдещ бета тест на близардска игра. Той може и да е за затворената бета на WoW: WotLK, но фенове забелязаха, че наскоро е обновен сайтът www.diablo3.eu (който в момента е недостъпен), така че, макар информацията да е противоречива и свръхспекулативна, лично аз стискам палци тази година отново да имаме повод да четем за подвизите на Blizzard.

Новите единици в StarCraft

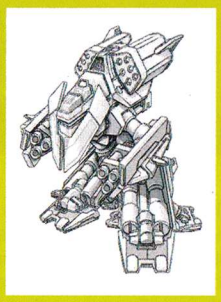
Twilight Archon

Нещо повече от реинкарнация на стария Archon на протосите, новата единица е в пъти по-ужасяваща за враговете си. С нея се сдобивате по стария начин - при сливането на два Templar-а в едно, като по този начин те достигат до края на трудния път на своята каста. Разликата с оригинала е, че този път можете да съедините произволни два Архонта, а не само High такива.

Reaper

Събрани от всички строго охранявани затвори в галактиката, Reaper-ите са избирани измежду най-закоравелите престъпници, населявали някога Теранските светове. Ако някой от техния корпус оживее след две години на служба, дългът му към обществото се смята за платен и му се осигурява пълна амнистия. За петте си години на съществуване, в този корпус още няма Reaper, оцелял повече от шест месеца. Вече ги видяхме във филмчетата от изложението в Корея - това са единици, предназначени за тактика "удряй и бягай". Преодоляват всякакви препятствия по пътя си благодарение на jet pack-овете на броните си и нанасят неприятно много щети за неприятно малко време.

Viking



В хода на Brood War тераните осъзнали безсилието си срещу въздушни нападения. Космическите им кораби се оказали твърде уязвими срещу брутално числено превъзходство на зергите, а наземните крачещи канонерки Goliath били ограничени в придвижването си до бойното поле. Тогава инженерите предложили радикален подход към решаването на проблема - комбинирането на най-доброто от двата свята в една единица. Viking-ът е способен да се превръща от крачещ робот във въздушен изтребител в най-добрите традиции на трансформърите. Той представлява ефикасна контра на всяка противникова атака, като по този начин врагът рядко ще ви свари неподготвен да отблъснете нападението.

Пламен Димитров

Стига с тия плажове, отиваме на студено!

World of WarCraft: Wrath of the Lich King

Blizzard отдавна обявиха плана си да пускат по един експанжън за World of WarCraft годишно и ето че явно спазват обещанията си. Петилетката ще бъде преизпълнена за една година, а името на новия убиец на офлайн живот е знаково за всеки фен на WaCraft вселената – Wrath of the Lich King. С този експанд Близард възнамеряват да се върнат към корените на поредицата – забравете всички залитания към научната фантастика, космическите кораби, маскирани като крепости, междупланетни пътувания и други такива – отиваме на север, за да наритаме малко задници, рицар-в-бляскава-броня style!

Hail to the King, baby!

Действието в продължението ще се развива на добре познатия ни Азерот, на северния континент Нортренд. Едно време той е бил нищо повече от ледена пустиня, където горе-долу мирно са си съжителствали хора, трола, паякоподобните неруби и други такива гадинки. Всичко обаче се променя, когато на ледника Icecrown се настанява първият Lich King – Нер'Зул. Неговата цел е да създаде чума, която да превръща живите същества в негови роби и по този начин да разчисти пътя за инвазията на Пламтящия Легион. Скоро той успява да прилъже на своя страна младият принц Артас, който става най-верният му Death Knight.

След няколко мащабни сблъсъка из Нортренд и една особено впечатляваща битка с Илидан, Артас успява да достигне трона на господаря си и чупейки ледения затвор, който го задържа, на практика успява да съедини съзнанието си с това на Нер'Зул. Така немъртвите имат нов господар с тялото на прокълнатия принц и две съзнания. Не е ясно дали в Артас е останало нещо от паладина, който някога е бил, но дори да е останало, сега то няма думата.

Новият Lich King не разполага с много ресурси след провала на нападението на Легиона, но набира сили с всеки изминал ден. Артас с удоволствие наблюдава как Алиансът и Ордата пилеят силите си в Outland и се готви за грандиозно завръщане на сцената...

Да бъдем герои за пет минути

За така наречените hero класове се говори още от алфа-версията на WoW, но те така и не излязоха на преден план. Blizzard винаги са твърдели, че повече класове не означават задължително по-добра игра и затова досега не бяха склонни да пускат нови.

В WotLK ситуацията се променя: вече ще имаме достъп до Death Knight-а – първия hero class в играта. Ролята му все още е неясна: описва се като tank и DPS едновременно, но все пак по начин, че да не е небалансиран – с рейд от 25 DK едва ли ще стигнете донякъде.

Начинът, по който ще се сдобиете с въпросния клас, ще бъде доста интересен и без съмнение много труден. На 80-то ниво (новият таван на развитие в експанжъна), вашият собствен основен герой ще може да изпълни серия от куестове, след приключването на които ще ви се даде възможност да си направите нов DK герой, без да губите стария си или някаква част от екипировката му. DK започва от високо ниво, вероятно 55-60, и по този начин си спестява нуждата да минава през досадните първи зони.

Този вид герой няма да използва мана, енергия или ярост – за него е създадена специална система от руни, които той може да слага в слотове и които задвижват уменията му. Руните могат да се избират единствено извън битка, ще се изтощават по време на бой и ще се презареждат след края му. Явно на всеки, опитал новия клас, ще му се наложи да научи отново играта из основи. Неприятна ми се вижда единствено вероятността всеки сървър да се напълни с DK-ове след известно

време, но поне ще имаме гаранция, че всеки от тях е достигнал максималното ниво с поне един герой и може би се е научил да не играе с краката си и да не мисли със задника си, като по този начин се елиминира голяма част от популацията полуидиоти в WoW (или поне се надявам необходимото условие да е достатъчно ефективно). Още се мисли как DK ще се върже в историята, за да е приет и в редиците на Алианса (намирисва ми на поредното изнасилване на сю-

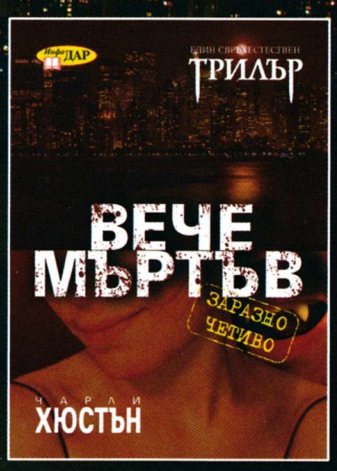
жета за сметка на геймплея, но преглътнахме злите паладини, ще преживеем и това). Някои фенове искаха отделни hero class за всеки сегашен вид герой, базирани на талантите му, но 27 класа биха били невъзможни за балансиране.

Във вечните замръзнали ловни полета

Нортренд ще бъде съизмерим с Outland по размери и ще включва много нови инстанции за 5, 10 и 25 човека. Финалният бос, разбира се, е самият Lich King Артас. Но тъй като Icecrown почти сигурно ще е достъпен само за най-добрите гилдии (сиреч за помалко от 0.1% от хората на даден сървър), ще срещнем Артас, или поне негова проекция, най-малко веднъж и извън крепостта му. Дори ще можем да използваме летящите си превозни средства на континента, но на по-високо ниво. По снимките и филмчетата няма как да не забележим, че качеството на графиката се е вдигнало забележително – крайно време е, хората се подсмихват на WoW заради графиката му, откакто излезе. Гледките ще са стъписващи, но и системните изисквания вероятно ще се вдигнат (все пак едва ли до стряскащи висоти). Добавена е и една нова професия – Inscription.
Накратко: тя подобрява магиите и уменията на героите ви, по начина, по който Enchanting подобрява екипировката. Към всяка стандартна магия ще може да се добавя по някоя дребна благинка, но подробности засега няма. Не са забравени и PvP битките – вече ще се бием на бойни полета с напълно функциониращи обсадни машини, за които се говори отдавна, но по някое време тихомълком изчезнаха от полезрение. А за какво са ни оръдия, ако няма какво да взривим с тях? Спокойно, сградите също ще са напълно податливи на анихилиране, ако ви закриват гледката.

Няма да минем и без гневна тирада

Като цяло ми допада, че WoW се завръща към фентъзи обстановката, защото тези космически намигвания из Outland ми дойдоха в повече. По дяволите, искам да се бия с огнедишащи дракони и да спасявам оскъдно облечени принцеси, не да се шматкам на някаква раздробена скала с неясно каква цел. Подозирам все пак, че на фабулата няма да ѝ се размине безнаказано – Даларан например е преместен до Нортренд по някаква причина, а Алианът ще ползва Death Knigh-ове. Също така, някои играчи (доста парадоксално) се оплакват, че от Blizzard пускат твърде много ново съдържание и няма време да се изследва старото – което е странно на фона на това, че преди години плакахме, че няма достатъчно нов content. Проблемът не е в количеството: проблемът по-скоро се състои във факта, че разработчиците насочват голяма част от усилията си към инстанции, които, макар и безкрайно интересни, никой редови играч никога няма да може да посети. Black Temple и Hyjal са най-пресните примери за съдържание, което повечето от нас ще видят само във филмче на Nihilum (най-добрата европейска гилдия в момента) например. Авторите спокойно биха могли да хвърлят повече усилия в елитни нива, които са по силите на средностатистическите полухардкор гилдии. Затова и предстоящото пускане на населената с горски троли крепост Zul'Aman (рейд, предназначен за 10 души) е стъпка в много правилна посока. Според мен ще е добре да се направи и малко нов контент за по-ниските нива – само вижте колко празни места има по картата на Азерот. Тези дупки спокойно могат да се преработят в нови зони за 20-60 ниво, така че вдигането на нов герой да не е чак толкова досадно, тъй като сте принудени да минавате през все същите земи, които сте виждали милион пъти.
Както и в случая с TBC, отсега си готвя пари, за да се сдобия с копие от WotLK, веднага щом излезе (въпреки че абревиатурата е доста досадна за произнасяне – ТъБъЦъ беше къде-къде по-лесно :)). Засега не се знае много за експанжъна, но предполагам, че до 6-8 месеца вече ще го държим в ръце. Сбогом на офлайн живота, за кой ли път...



ЕДИН СВРЪХЕСТЕСТВЕН
ТРИЛЪР
ИнфоДАР
ПОТЪРСЕТЕ В ДОБРИТЕ КНИЖАРНИЦИ
ВЕЧЕ МЪРТЪВ
www.infodar.com

Жанр: **Стратегия**
Издател: **SEGA**
www.sega.com/gamesite/universeatwar
Излиза: **октомври 2007-ма**
Платформа: **PC, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Бойно поле "Земя"

Universe at War: Earth Assault

Когато на планетата ти кацне армада от враждебно настроени извънземни воини, високи колкото цял небостъргач, не ти остава нищо друго, освен да се настаниш удобно на креслото и да се наслаждаваш на безплатните специални ефекти, докато те изриват с все парцалите. Когато обаче към тях се присъединят още два вида пришълци, едни от които са готови да те защитават със зъби и нокти и превърнат дома ти в междугалактическо бойно поле, тогава нещата наистина загрубяват. За първи път от много време насам хората няма да се изявяват като вездесъщите защитници на Земята! Йей!
С други думи, ако не ви се чака поне една година за StarCraft II, като че ли за момента Petroglyph (момчетата и момичетата, работили някога в Westwood) имат най-доброто решение на този проблем. Една стратегия с гигантски единици и много, много претенции!

1

2

3

1 Коварни експлозии
Masari, третата ацтекоподобна раса в играта, събира ресурсите си автоматично. Но когато постройката, предназначена за складиране на суровините, бъде унищожена, нейната ненормално мощна експлозия би могла да отнесе и доста ключови за базата ви сгради и юнити.

2 Завладей света
Част от действието в мулти и соло ще се развива на една глобална стратегическа карта на Земята. Ще трябва да се съобразяваме с цикъла ден/нощ, което ще се отразява на стила на игра на някои единици, ще извършваме шпионажи, ще развиваме икономиката си и прочие.

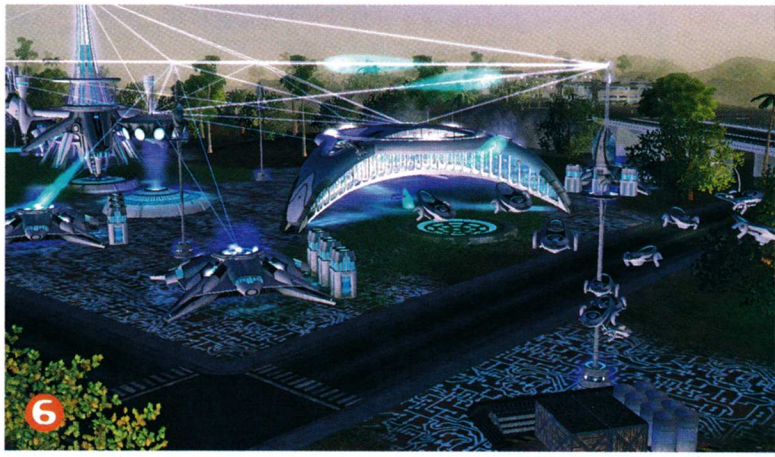
3 Неизчерпаеми резерви
Всичко в Universe at War може да играе ролята на ресурси – коли, сгради, дървета, добитък и дори хора! А те са навсякъде. Reaper-ите на Hierarchy ще засмукват с лъчите си пищящите цивилни подобно на триподите във „Война на световете" и ще ги обработват така, както намерят за добре. Novus пък залагат на рециклирания скрап.

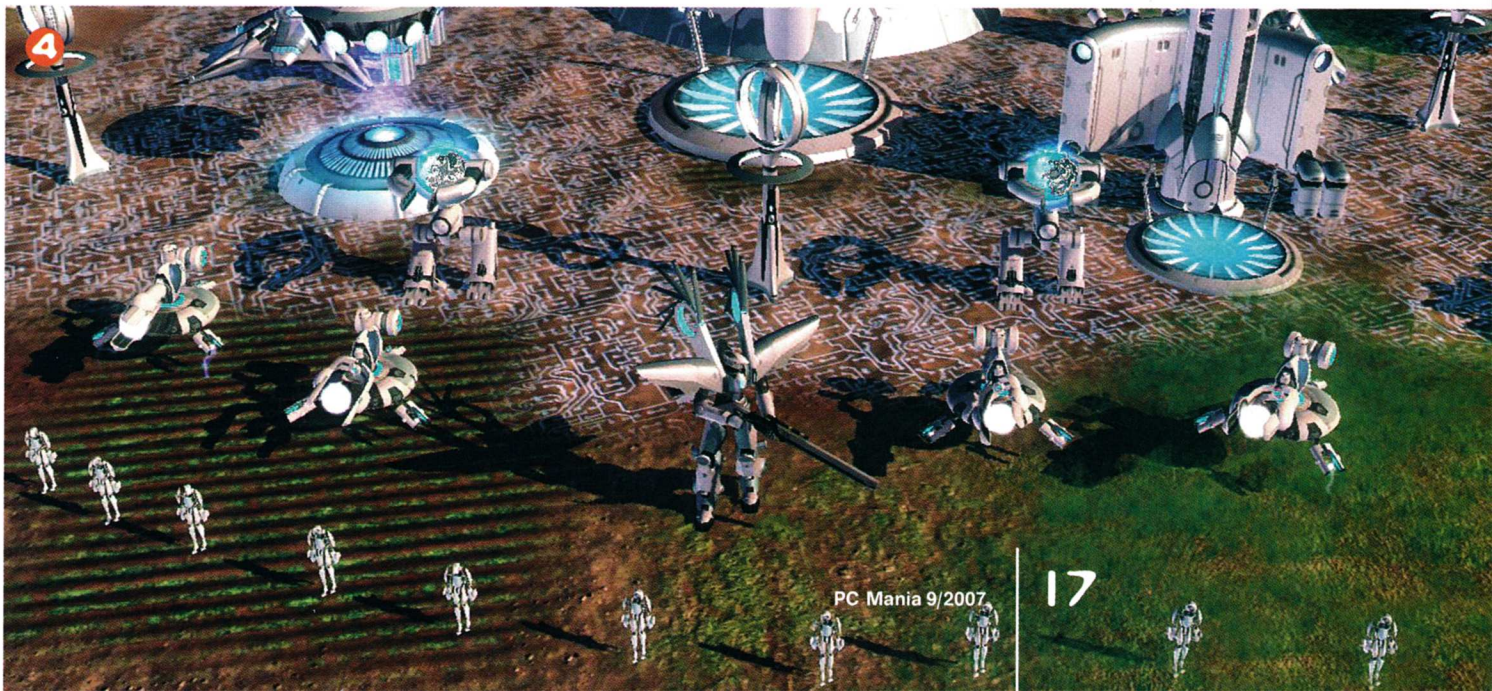
4 Пътят на технологията
Petroglyph твърдят, че ще разполагаме с изключително високо ниво на кустомизация. Всяка раса ще изучава три вида технологии (в мулти ще са шест). За Hierarchy например това са Assault, Quantum и Mutagen. В зависимост от това коя ще специализирате, варира и вашата печеливша стратегия.

5 Междугалактически герои
Всяка раса ще командва по три героя с умения, в пъти по-добри от тези на обикновените единици. Например анимеподобната Jericha на Novus, въоръжена със снайпер, или пък Echo – летящата чиния, която може да става невидима и да се прокрадва незабелязано.

6 Телепортирай това, телепортирай онова
Novus, втората раса в играта, могат да строят взаимосвързани мрежи (изобразени чрез син лазер, минаващ от кула на кула), които ще позволяват на армиите им да се телепортират свободно между нодовете почти на мига.

7 Подвижни бази
Освен че са изключително издръжливи, walker-ите на Hierarchy произвеждат и по-обикновени сухоземни единици в крачка. А когато стъпят върху противникова база, в по-вечето случаи те я унищожават.





Жанр: **Стратегия**
Разработчик: **Ensemble**
Издател: **Microsoft**
www.halowars.com
Излиза: **есен 2008**
Платформа: **XBox-360**

Георги Панайотов

Надушвате ли какво готви Microsoft?!

Halo Wars

От където и да го погледнеш, феновете на стратегиите нямат повод за оплакване. Всички тематики са покрити в жанра – от цепенето на джуджешки глави до извънземни инвазии. И като капак на всичко, преди и по време на тазгодишното E3 бяха обявени два проекта, които са хитове, много преди да се появят на пазара.
Е как, при положение че не са излезли, ще попитате вие? Просто покрай тях се вдигна вече толкова много шум (тепърва ще се вдига и още), че да поне половин милион pre-order копия са гарантирани. Разбира се, че става дума за StarCraft 2. Второто заглавие обаче просто дойде изневиделица. На първо място: то е по Halo. Второ, разработва се не от Bungie, а от самите Ensemble Studios, и повярвайте ми – пичовете си разбират от работата, когато стане дума за стратегии. И ако още се чудите каква е тази Halo мания, царяща последните няколко години, и защо всички колеги толкова се израдвахме при новината за Halo Wars, то определено сте спали зимен сън!

Фалстарт?

Нещо доста интересно се случва в момента по всички по-големи геймърски форуми и месидж бордове. Забелязват се три тенденции. Стандартният западен геймър, който под "геймърска платформа" разбира именно конзолата, седи и мига на парцали що е това Halo Wars – продължение на шутъра, нов шутър, сандвич с пилешко и малинки. Изобщо идеята за стратегия му е точно толкова чужда, колкото и ежемесечното терзание дали ще му тръгне поредната гейм мания на престарялото PC. Гийковете с PC и конзола от своя страна просто се подмокриха, забелиха очи, изхъхриха по едно OMG, WTF, PWNED, припаднаха под клавиатурите и още не са станали, за да се включат в дискусията. А третата група – тази, към която малко или много се числим ние, верните PC почитатели, се разпениха как може играта да се засили само за конзоли. Но ние като професионалисти нямаме право на такава фенщина и ще ви представим фактите – такива, каквито са.

Факт1: Разработчикът

Да, за мен е двоен шок, че именно Ensemble ще правят играта. Първо, Bungie са ни убедили, че ако им се остави достатъчното време и ресурс, са адски креативни копелета, цепещи мрака, както си поискат (справка – сериите Myth). От друга страна, компанията, освен със самото Halo и мулти поддръжката му, в последно време не се занимава с нищо друго. Самите Ensemble от своя страна са се доказали като истински гурута в стратегическото поприще покрай "Age of X" заглавията си. А и още в първата им игра тяхното лого се беше гушнало уютно под топлото майкрософтско крило. Ако ставаше дума за други фирми, сигурно проектът вече щеше да е отписан, но след бруталните трейлъри силно се съмнявам, че ще разполагаме с нещо различно от хит догодина. Което ни води до следния момент. Halo първо беше обявен само за Xbox, за да се появи с година и кусур закъснение и за PC. Halo 2 дори се забави повече. За ексклузивността на Halo 3 все още няма огромна яснота – т.е. знае се, че ще излезе първо за Xbox, но след експеримента с Shadowrun кросплатформените заглавия са доста по-близки, отколкото ни се струва на пръв поглед. Освен това става дума за стратегия – жанр, по-нетипичен за конзолите и от присъствието на лаптоп в кокошарник. И то разработван от Ensemble, които до момента са се изявявали само на PC сцената. Колкото и да ги плюем, Microsoft не са с чак толкова задръстени шефове, за да не предвидят печалбата, ако играта се появи едновременно и за конзоли и за компютри. А за PC тя ще дойде, пък било и с наистина малко закъснение.

Факт 2: Историята

Големи лоши извънземни нападат добрите малки хорица. Само един герой, един смел човек, само ти... опа. Момент. Всички сме играли Halo или поне някой разпалено ни е разказвал за битката между Съглашението и Мастър Чийф. За атаката над първата колония Harvest и за последвалото почти масово унищожение на сладките маймунки, преки наследници на австралопитека. Не очаквай промени и сюжетни завои. Halo Wars ще ни разкаже точно какво се случва на Рийч до момента, в който Мастър Чийф се събужда в криокамерата на първото Halo. Номерът е, че сега няма да си сам. А ще сте много. И спартанците са все още живи. Това означава цели полкове от Мастърчийфове, наредени като за снимка в бойните си костюми Мьолнир. А колкото повече, толкова повече, както би казал Мечо Пух.

Факт 3: Расите

Добри и лоши, сини и червени, хората от UNSC и гущероподобни извънземни Covenant. Расите ще са само две, слуховете за трета – тази, създала Halo пръстените, са точно толкова реални, колкото и че Xel Naga ще присъства като четвърта раса в StarCraft 2. Но това всъщност е напълно достатъчно (на този етап, винаги има вратички за експанжъни). И без това две раси се балансират достатъчно трудно.

Факт 4: Оръжията

Всичко, което си виждал до момента в Halo игрите, че и отгоре. Още в първия трейлър се виждат рояк от Warthog джипове, изправящи се срещу дузина Banshee-та. Битките в Halo Wars ще се водят на две нива – земя и въздух. На земята ще видиш конвенционални войски – морски пехотинци (абе аман с тези маринци) за хората и

grunt-ове за съглашението. Продължаваме с вече-споменатите отряди спартанци, които пък ще се изправят срещу невидим Елит войски на Covenant, въоръжени с енергийни мечове (Dark Templars anyone?). Следва леката моторизирана техника от различни по големина джипове, въоръжени само с картечници, но с огромна проходимост, Scorpion танкове и артилерийски звена. Появяват се и новите wolverine танкове, предназначени специално за откриване на невидими гадове и въоръжени с ракети. Да завършим с огромните супероръжия, като Scarab-а на Covenant. По този начин Halo Wars прави заявка да е в крак с модните тенденции в жанра, които ще видим и в StarCraft 2. Най-накрая всичко се омешва в приятна за окото амалгама от пушек, прелитащи куршуми и изпаряваща се плазма. Проплъзнаха някакви слухове за герои, които още никой не е отрекъл, но не е и потвърдил. В официалното пресинфо се споменава единствено за Лидери с елитни умения.

Next Gen?

Когато казваме "следващо поколение", то имаме предвид всичко, типично за новите заглавия в жанра. Бърз и нахъсан геймплей, безумно реалистична графика и динамичен, променящ се терен. Икономическата система ще се гради на доставки от въздуха, което, комбинирано с видяното до момента, ме навежда на мисълта, че играта ще е много по-лесна и бърза за научаване. Нещо като последния Command And Conquer и Ground Control 2: Operation Exodus.

Теренът ще участва активно в тактическия план на битките, и правилното му използване може да означава победа или смърт. В трейлърите се виждат бягита и съглашенски глайдъри, прехвърчащи над недостъпни за пехотата или танковете места. Ненужна графична екстра и перчене от страна на разработчиците или единствения начин за влизане в силно укрепена база? Това ще можем да преценим по време на бета-тестовете. Важното е, че опцията присъства и играта става триизмерна не само в графичен, но и в тактически план.

Друго нещо, което ме срази, бе графиката – Shader версия 3 технологията все още не е максимално доизчерпана и клиповете към играта го доказват. Спиращи дъха водни повърхности, невероятна детайлност на всички единици и чувство за реалност при машините. Не че огромен виолетов паяк изглежда много реално, но имаш чувството, че можеш да помиришеш молекулите стомана в бронята му или опърлящата косите плазма, излизаща от извънземните оръжия.

Така Halo Wars се очертава като мегаамбициозен проект, зад който стоят парите на Microsoft. Едва ли само аз надушвам грандиозен успех.

Жанр: **Екшън**
Издател: **Microsoft**
www.gearsofwar.com
Платформа: **PC, XBOX 360**
Излиза: **есента на 2007-ма**

Асен Георгиев

Из логовете на случайната ми кореспонденция с Маркъс Феникс

Gears of War

"Вече четири лета гния в тази смрадлива дупка. А войната с тези изродски същества не спира и за момент. Цели четиринадесет години нашите смели момчета успяват да противостоят на ежедневните набези. Единственото укрепено място, което все още дава отпор на Locus Horde – изчадията, излизащи от дълбините на планетата, е платото Джасинто. Ако само можех да изляза от този противен затвор, планетата Сера може би щеше да има по-големи шансове... "

Докато ровех из пощата си, случайно попаднах на това писмо от някой си Маркъс Феникс. Явно е станала грешка, помислих си. Докато го четях обаче, мисълта ми полетя към една прехвалена екшън игра, която преди близо година се гарира на пазара за Xbox 360. Оттогава до днес все хубави неща се говорят за нея. Gears of War това, Gears of War – онова. И понеже и аз малко отбирам от компютърни и конзолни заглавия, в един момент се сетих, че главният герой на тази така популярна сред конзолните среди игра се казваше Маркъс Феникс. Така или иначе нямах по-важна работа в онзи момент, та реших да пусна един мейл на г-н Феникс. И така, запретнах ръкави, изръсих трохите от клавиатурата си и затраках:

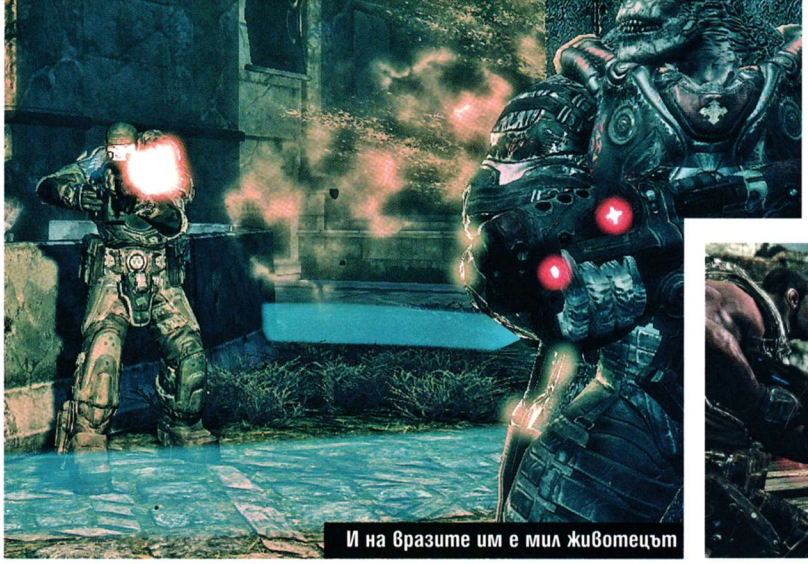
"Маркъс, браточка, тука е Земята и положението е сериозно. Не знам какви подземни твари ви мъчат вас, ама тук нас ни мъчат всякакви надземни гадости. Няма оправия. Но да не те занимавам с глупости. Сигурно и без това си много зает в затвора. Аз само да ти кажа, че имам информация, че скоро ще те измъкнат от панделата. Стискай зъби – още малко и ще можеш да трепеш врази на поразия."

Няма и денонощие по-късно получих ново съобщение от пехотинеца-затворник, който явно си нямаше друга работа....

"Човече, оказа се прав! Преди малко моят добър приятел и колега от Делта отряда – Доминик Сантяго, ме извади от затвора. Ти откъде знаеше, че това ще се случи!? Да не си нещо врачка или да познаваш някой в Канал 2001? Сега се подготвяме за нови сблъсъци, доколкото разбирам трябва да открием някакво устройство, наречено "резонатор", да го активираме и взривим тунелите на Locus Horde. Имам лошо предчувствие. Наоколо е пълно с изроди, дето искат да ме утрепят. Айде, ще пиша по-късно, че май се натъкнахме на засада."

Явно наистина се е натресъл на засада, защото скоро след това не получих друго писмо. През това време обаче реших да поразровя малко темата за Gears of War, защото наскоро бях дочул едни слухове, че играта ще се появява и за PC. Оказа се, че слуховете са официално потвърдени от представители на Microsoft и Epic на тазгодишното E3. Освен това под секрет ще ви кажа, че по всяка вероятност играта ще е на пазара преди края на годината. Точно покрай коледните празници. Така че, ако не сте измислили още какво да ми подарите – ето една добра идея. Вече е ясно, че заглавието, което получи почти изцяло положителни оценки от критиката и продаде около 2 милиона бройки за първите две седмици от своето излизане, ще се пръкне за PC. Сега е по-важно с какво програмистите от Epic ще се опитат да завладеят компютърните фенове. Оказва се, че към чистокръвния екшън, гарниран с адекватното поведение на съотборниците ви и острата нужда от прикриване по време на битка, ще бъдат добавени редица нововъведения.

Ето какво ви очаква в Gears of War


И на вразите им е мил животецът

И аз бих се прикрил добре

Компенсации за търпеливост

"Не мисля, че ще има нещо по-впечатляващо във визуално отношение от Gears of War, когато тя се гарира по рафтовете", казва Марк Рейн – вицепрезидент в Epic. Разликата с Gears of War за Xbox 360 обаче няма да е чудовищно осезаема спрямо версията за Windows. Въпреки че според разработчиците играта може да изглежда пъти по-добре, но тогава ще набъбнат значително и системните ѝ изисквания. Закупувайки Gears of War за Windows, ще получите пет изцяло нови мисии, които ще хвърлят яснота върху и без това смътната сюжетна нишка. Това обаче никак не е всичко. Производителите твърдят, че ще бъдат направени и малки промени по геймплея, които засега се пазят в тайна.
Плюс това в играта са добавени три нови карти (включително 16-те стари) и нов мултиплейър режим, наречен King of the Hill. Картите, според режисьора Род Фъргюсън "изглеждат невероятно, особено на по-висока разделителна способност". Първата се казва Courtyard и напомня за разрушен град; втората – Sanctuary, носи зловещо готическо усещане и предлага възможността да се биете под лъчите на луната на фона на порутена църква. Третата карта се казва Gold Rush и ще ви запрати във военна обучителна платформа в дълбините на кратер.
Компютърните фенове ще могат да се радват и на редактор на карти, който ще позволи на хилядите модъри да се развихрят и покажат на какво са способни. Освен това гордите собственици на Win XP този път не са пренебрегнати и ще могат безпроблемно да разцъкват екшън пуцалката. По този въпрос Род Фъргюсън е категоричен: "Играта ще върви и на XP, и на Vista, защото ние искаме колкото се може по-голяма аудитория да се докосне до усещането от Gears of Was".
"Къде се затри, човеко. Тук е мазало. Открихме "резонатора", ама планът ни малко се прецака. Нищо, ние нали сме корави и хитри типове и вече си имаме нов план. Ще ги ситаме тия льольовци. Ама ти хич не пишеш, защо така? Да не са те взели на работа в Microsoft? Айде, драсни няколко реда, че в промеждутъците между отделните сражения, докато другите тъпи войници си почиват и се кълпят, аз умирам от тъпотия и няма какво да правя. Добре, че ми е тук лаптопа, че да чатя с мацките от съседната планета... Айде пиши и кажи какво се случва с компютърната версия на играта – разбрах, че ще има пет нови мисии. Нямам търпение да ги видя, че ми писна от това еднообразие."
Не мога да си представя колко скучно може да бъде в окопите, когато няма сражение, но все пак реших да пиша на новия си виртуален приятел отново, за да го информирам относно плановете на Epic, които все пак го засягат пряко.
"Правилно си чул. Според Клиф Блезински – главен дизайнер на Gears of War, ще бъдат добавени пет нови мисии, които ще се вплетат в сюжета някъде в средата на пето действие. По тревожно за теб обаче е, че Род Фъргюсън твърди, че Brumak (а.к.а 40 фута, броня, оръжия и зъби) – онези страховити чудовища, които се появяваха само в анимациите на Gears of War за Xbox 360, ще присъстват в геймплея на Gears of War за Windows. А ти, приятелю, ще трябва да ги ситаш. Успех! Има и други интересни неща около новата версия на играта, но тях така или иначе ще ги видиш сам не след дълго. Имай търпение до Коледа. Хайде, чао."
Така завърших последното си писмо до г-н Маркъс Феникс и оттогава не съм проверявал пощата си. Обещавам скоро да я отворя и ако в нея има нещо интересно, непременно да го споделя с вас.

Жанр: **Екшън/Ролева игра**
Издател: **Flagship Studios**
www.hellgatelondon.com
Излиза: **2 ноември 2007-та**

Пламен Димитров

Не, аз не съм Diablo, в никакъв случай! Просто имам неговите очи.

Hellgate: London

Малко са игрите, които не са продължения на хитова поредица и въпреки това им тежи сянката на велик прародител. А от всички подобни случаи, не мисля, че за някой от тях се изписа повече, отколкото за Hellgate: London. Едва ли има геймър, който вече да не знае кой седи зад този амбициозен проект – група бивши служители на Blizzard North. Студиото, което създаде Diablo. Войвода, майно льо, им е самият Бил Роупър - човекът, когото мнозина смятат за главен отговорник за успеха на почти всички Blizzard-ски игри досега.
През 2003 г. той напуска иначе престижната си работа след осем години вярна служба, като за официална причина се приема несъгласието му с политиката на Vivendi Universal – корпорацията, собственик на Blizzard. Скоро след това той сформира своя компания заедно с партизани и от други фирми. Горе-долу оттогава чакаме и Hellgate: London.

Черен срещу бял Power Ranger!

Интерфейсът е супер опростен!

Давид срещу Голиат... сред шарени буквички!

Който не се учи от уроците на историята...

Сюжетът на играта разкрива човешката история досега в изцяло нова светлина. Случки, които в момента ни се виждат напълно несвързани, всъщност са част от нещо много по-голямо – нестихващата борба между силите на Рая и Ада.
Кръстоносните походи са били именно част от тази грандиозна война, а рицарите-тамплиери са били орден, създаден, специално за да пази знанията, необходими за отбиването на атаките на демоните.
Уви, с възхода на модерната цивилизация, машините и всичко останало, старите традиции били забравени и постепенно отмрели. За съжаление опасността била все така реална. Когато демоните започнали новото си нападение някъде около 2020 г., те успели да ни сгащят напълно неподготвени – оръжията ни не можели да им причинят нещо повече от лека досада.
Не помогнал и фактът, че военните открито се присмели на все още живите тамплиери, които предложили свръхестествените си услуги.
Адските армии се насочили именно към Лондон като важен център на влияние и оттам помели целия останал свят. Цивилизацията такава, каквато я познаваме сега, престанала да съществува (дъм-да-дъммм клишеее...).
Но не всичко било загубено – някои хора преценили по-добре ситуацията и доверявайки се на водачеството на рицарите, се покрили временно в метрото на разрушената британска столица, докато над тях трансформацията на Земята и сливането ѝ с владенията на Ада се развихряла с пълна сила.

Жанрова мешавица

На пръв поглед Hellhate: London

Това светкавица ли е или сгъваема медуза?

Връщай се в канализацията, пораснала жаба такава!

Зареждам си лазера!

(H:L) е повече екшън от първо лице, отколкото каквото и да било друго. Всъщност авторите обещават в нея да присъстват всички елементи на ролевите игри, с които сме свикнали. Играчите ще имат умения, ще получават точки опит и съответно ще вдигат нива и така нататък.
Ще имаме на разположение три фракции, от които да избираме героя си, като всяка има различен подход към борбата с инвазията. Това са на първо място тамплиерите – набожни и жертвоготовни рицари, които държат да покажат на демоните вкуса на студената стомана (ама какви ги ръся днес...). На различно мнение са кабалистите, които предпочитат да борят огъня с огън (доста буквално в случая) и се обръщат повече към вещерството, отколкото към Бог. Третата групировка са ловците, които, следвайки ученията на свети Дюк Нюкем, нарамват по една пушка и предпочитат да не се правят нито на фехтовачи, нито на фокусници.
Всяка фракция ще има два класа и от вашия избор ще зависи и стила на игра. Предпочелите тамплиерите ще избират между Guardian и Blademaster, като първият е тежкобронирано говедо, което получава бонус, когато е обкръжено, а вторият пренебрегва защитите и разчита на светкавични атаки, размахвайки два ножа в стил Сандокан. Кабалистите имат Evoker и Summoner, като съответно първият е изцяло damage-ориентиран магьосник, пък макар и леко кекав, а вторият може да призовава могъщи демони на своя страна. Ловците се разделят на Marksman – класическият персонаж от всеки FPS и Engineer, който предпочита работата да свършат приятелчетата му – роботи.

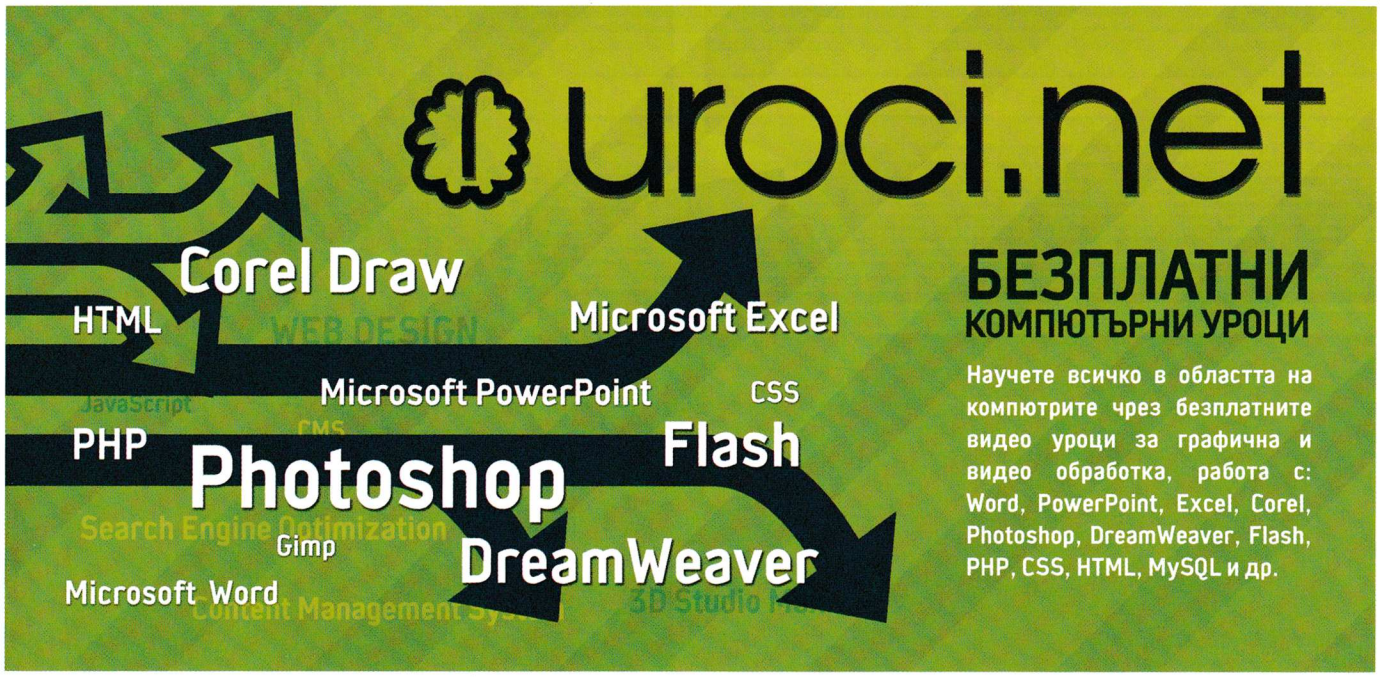
Мързел

Засега се споменават около 27 умения за всеки клас, което, ако е вярно, е едно доста прилично количество. За разлика от Diablo II, тук няма да бъдем поощрявани да се съсредоточаваме само върху няколко умения, а ще е по-добре да вземем от всичко. Стрелбата с автомат например ще зависи повече от точките и уменията на героя ви, отколкото от това, колко прецизни сте с мишката при прицелване. Трудно ми е да си представя как ще се балансира всичко това, но поне репутацията на авторите е безупречна. Куестовете щели да бъдат интересни и разнообразни, като основно ще ги получавате в станциите на метрото, но може да попаднете и на съвсем случайни такива навън. Освен всичко останало, нивата в играта ще се генерират случайно, отново по примера на играта с D, така че никога две изигравания няма да са еднакви.

Мултиплейър Ад в Лондон

Много сериозно ще е застъпен мрежовият елемент на играта – създателите правилно са си взели бележка кой беше един от най-големите плюсове на Diablo-то. Играчите няма да са разделени на сървъри, а ще са заедно в един свят. Всичко извън метростанциите обаче ще бъде инстансирано, тоест човек ще вижда само своята реалност, без в нея да се набъркват други хора, освен ако играчите не са в група, разбира се (подобно на Guild Wars). Най-интересното в цялата история е, че авторите от Flagship Studios явно искат да превърнат джиткатa си в някакъв странен сингълплейър-FPS-RPG-MMO хибрид, защото ще има възможност да получите Elite статус, ако се навиете всеки месец да кихате по десетина долара за привилегията. Elite статусът ще дава на играча достъп до повече инстанции, повече екипировка и повече куестове, както и още някои благинки, до които бедняците или нежелаещите да плащат – така наречените нормални играчи – няма да могат да припарят, или поне ще трябва да изчакат няколко месеца. Това създаде доста недоволство от феновете на играта, които се опасяват, вероятно с основание, че "нормалният" статус всъщност означава "втора категория клиенти". Ще изчакаме и ще видим дали страховете им са били основателни. На технологичния фронт играта се представя отлично – поне на снимки графиката е зашеметяваща. Геймката ще поддържа едновременно DirectX 9 и 10 и би трябвало да върви дори на по-слаби машини. Красиви обещания, но досега рядко някой ги е спазвал напълно. До датата на излизане не остана много и лично аз нямам търпение да навлека рицарската броня и да размятам малко демони и макар да нямам никакво намерение да давам пари за някаква си елитна титла, струва ми се, че още дълго ще си говорим за тази игра.

P.S. Ура, цяла статия, без да спомена нищо за WoW... по дяволите, казах го...



Жанр: **Онлайн стратегически шутър**
Издател: **Activision**
www.enemyterritory.com
Излиза: **28 септември 2007**
Платформа: **PC, PS3, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Бета тест на първата междупланетна война!

Enemy Territory: Quake Wars

Получихме уникалния шанс да скочим директно в екшъна на бетата на Enemy Territory: Quake Wars! И, естествено, се възползвахме от това! Как изглежда мултиплейър шутърът, за който всички говорят? Как протича масивната битка между хората (наричани още "добрите пичове") и извънземните Strogg (към които можем да се обръщаме като най-ужасяващата кибернетична извънземна раса, хейтваща човечеството)? Прочетете и разберете най-горещите новини от фронта на Quake воините – един от малкото сериозни претенденти за приза „Най-добра отборна мрежова пуцалка на годината"!

Първи впечатления

Макар и играчите в „закритата" бета, с които можех да си разменя по един хедшот, определено да бяха рядкост, а сървърите от време на време да се ебаваха с мен и да не искаха да ме пуснат, все пак успях да разгледам обстойно трите карти, които бяха предоставени за тестване – Ark, Valley и Area 22. Първото нещо, което прави впечатление в тях е, че те са съсредоточени изключително върху изпълнението на специфични ключови и постоянно променящи се задачи. Няма и как да не отбележа, че скоростта, с която се движи всеки един клас, е особено ненормална. Честно казано, не съм виждал в друг мултиплейър шутър някой да търчи толкова бързо като в Quake-заглавията.
Това предполага протичането на едни супердинамични битки и ограничава мудното лутане напред-назад до достигане на набелязаната от вас цел. Макар че, ако питате мен, във финалния вариант спринтиращите умения на войниците би трябвало да бъдат намалени поне с една идея.

Малко опит не вреди

В зависимост от това колко добре се представяте на бойното поле, ще трупате и строго определено количество експириънс. Той ще увеличава уменията на класовете, без да ги прави ходещи машини за убиване. Например на второ ниво техникът на Strogg ще получи по-добър радар, на трето – ще може да съживява с една идея по-бързо, а на четвърто (и последно) – ще възкресява загиналите си съотборници с пълна кръв.
За да печели експириънс, всеки клас трябва да изпълнява максимално ефективно специфичните си за него функции, а не просто да лапа фрагове. Ако войникът/агресорът трупа опит като унищожава основните или второстепенните цели по картата или пък убива противници с което и да е тежко оръжие, то Covert Ops/Infiltrator трябва да хакват, крадат униформи, използват EMP/Scrambler гранати, за да обезвредят вражеско превозно средство и прочие.

Закъде сме без возила?

Прави впечатление също така, че GDF имат много по-голям избор от превозни средства за разлика от Strogg. С малко изключения техните машинарии изискват основно отборна игра – повечето имат място както за пътници, така и за картечари. Малкият брой

Полет над строгово гнездо

Тежката артилерия е готова

Wtf? Run bitches, run, ffs!

Подземните комплекси въобще не са рядкост

Кокпит или изглед от трето лице, няма значение - возилата изглеждат страхотно!

возила на пришълците обаче се компенсира от техните функции, които им помагат в най-различни ситуации по бойното поле. С помощта на Icarus GravPack например може да кацнете на високи и недостижими за войниците на GDF позиции и да тормозите си врага си с мощните бомби, които изстрелва, способни да повредят и по-умерено бронираните превозни средства.

Мегатекстурна мегавизия

Трябва да си призная, че във визуално отношение Quake Wars е меко казано забележителна. Макар и да не може да се сравнява с картинките, които циркулират в мрежата, визията, която успях да докарам на моята машина, определено предизвика сълза на задоволство. Quake Wars в никакъв случай не е най-красивата игра на този свят, но за сметка на това притежава някои от най-добрите модели, които съм виждал. Естествено, забелязват се и малки проблеми, които са по-скоро свързани с терена, изглеждащ обезпокоително пуст на места. Не съм забравил, че това едва ли е финалният вариант, в който тези карти ще се появят за масова употреба, но все пак съм леко разочарован.
Може би това се дължи на убийствената дистанция, на която се рендват предметите, което е принудило авторите да лишат околността от по-незначителните ѝ природни дадености. Факт е, че в режим на наблюдател може да видите всичко буквално от единия край на нивото до другия. А картите са меко казано огромни. Така наречените мегатекстури определено са си свършили работата, макар че за сметка на някое и друго дръвче тук-таме.
Общо взето има какво още да се иска от Quake Wars, но не бива да забравяме, че тя все още се намира в процес на доизпипване. Много от екстрите, които разработчиците са ни намислили, не са включени, а някои от тях не работят така, както би трябвало. Splash Damage разполагат с още малко време да изчистят проблемите, да сглобят всичко в едно и да ни поднесат може би един от най-динамичните мултиплейър шутъри въобще.
Стискаме палци.

Класове

И двете враждуващи сили разполагат с по пет уникална класа, които имат различни роли, мисии и оръжия на бойното поле. Всеки един от тях подпомага съекипниците си по специфичен начин. Единствено внимателният подбор на класовете, отборната игра и доброто съгласуване помежду им ще ви гарантира така желаната победа.

GDF

Soldier – Основният боен клас. Тежковъоръжен и опитен с експлозивите. Роля – най-добър в директно нападение или в защита на своите съотборници, докато се опитват да изпълнят дадена мисия.

Medic – Основният поддържащ клас в играта, който, освен че може да дава аптечки на онези, които се нуждаят от тях, съживява и изпадналите в безсъзнание съюзнически воини. Всеки медик качва и по пет точки кръв на съекипниците си. Това означава, че при максимален брой от 4 медици всички биха могли да имат 20 точки повече здраве.

Covert Ops – Елитен агент, въоръжен със снайпер. Може да имитира външния вид на загиналите в боя воини на Strogg, да хаква извънземна технология и да събира ключова за сражението информация с помощта на своя летящ дрон.

Field Ops – Ако се нуждаете от допълнителна тежка артилерия, това е класът за вас. Той може да постави тежки огнестрелни съоръжения навсякъде по бойното поле, а когато някой от неговите съотборници остане без муниции, ще му даде и последния си пълнител.

Engineer – Това не е сред най-нападателните класове, но неговата роля на повечето карти е изключително ключова. Въоръжен е с пушка-помпа и може да поправя превозните средства, да реконструира обекти и да поставя малки защитни кули.

STROGG

Aggressor – Основният нападателен клас за Strogg, въоръжен с Obliterator, HyperBlaster или друго подобно тежко оръжие. За разлика от Soldier-а на GDF, може да се лекува за сметка на енергията на своето оръжие.

Technician – Макар и да има сходни функции с медика на GDF, играта с техника е доста по-различна. Освен че може да съживява загиналите в бой пришълци (макар и доста по-бавно), той превръща труповете на хората в respawn точки и по този начин позволява на съотборниците си да се включат директно в сражението, без да губят време в ненужно ходене.

Infiltrator – Въоръжен с Railgun, този клас, по подобие на Covert Ops, може да се дегизира като противников войник благодарение на неговия труп, да хаква, разузнава и снайпва.

Oppressor - Field Ops вариантът за Strogg с малката разлика, че създава тактически щит, който да го предпазва от атака.

Constructor – Може да използва GravMines, да поставя защитни кули и да пуска дрони, които да поправят автоматично превозните средства наоколо.

GDF АРМИЯ

Sodlier Medic Covert Ops Field Ops Engineer

STROGG АРМИЯ

Aggressor Technician Infiltrator Oppressor Constructor

Жанр: **Шутър**
Издател: **2k Games**
www.2kgames.com/bioshock
Изисквания: **P 2.5 GHz, 1024 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBox 360**
Мултиплейър: **Не**

Владимир Тодоров

Поеми дълбоко въздух, преди да се потопиш в нещо невиждано

BioShock

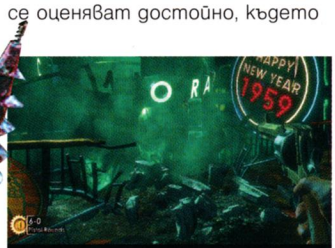
Човек има право на избор. Аз избрах невъзможното. Построих град, в който творецът няма да се страхува от цензурата, където великият няма да бъде спъван от нищожния, където ученият не ще бъде обременен от дребнав морал. Избрах да построя... Рапчър Но градът ми бе предаден от слабите. Затова, приятелю, питам те... ако животът ти зависеше от това да убиеш невинния, би ли жертвал своята човечност? Ние всички правим избор, но накрая изборите са онова, което ни определя.*
Андрю Райън

1960 г., някъде над Атлантическия океан

Животът е пълен с изненади. В един момент седиш удобно на своята седалка в самолет, летящ над океана, а в другия се бориш за оцеляване в ледените и неизследвани води. Малкият, крехък свят, с който си свикнал и в който се чувстваш защитен, се разтърсва и разбива на малки парченца в средата на нищото.
Водата е ледена. Перка от самолета я пронизва на сантиметри от теб. Нечий куфар се спуска бавно към дъното на океана. За миг настава тишина, затваряш очи. „Какво правя тук? Какво се случва с мен?" Тези въпроси нямат значение. Поважно в момента е искаш ли да живееш. Да? Тогава изплувай на повърхността... Там те очаква надеждата.
Изглежда ти си единственият оцелял. Съвсем наблизо, на фона на мъртво бледата луна, се извисява малък фар. Кой, по дяволите, би построил подобно нещо по средата на нищото? Няма значение. Това изглежда е единственото ти спасение. Животът понякога може да бъде изключително несправедлив. Но човек почти винаги получава втори шанс. Въпросът е как точно ще постъпи с него...
Вместо да умреш от хипотермия, ти решаваш да влезеш в батисферата, намираща се в самотния фар. Около нея тихо се носи мелодията на "La mer", която ще те отведе до нещо невиждано. До града на неограничените мечти, построен на дъното на океана... Или поне така изглежда на пръв поглед.

Добре дошли в Рапчър

Възможно ли е да съществува идеалното общество? Място, в което да не се чувстваш ограничен от оковите на реалността, където възможностите ти се оценяват достойно, където можеш да постигнеш онова, което желаеш, стига да го искаш? Където никой няма да те нарани или остави сам...?
Мечтата на един човек. Рапчър е бил замислен като идеалния град, в който творци от всякакъв род да могат живеят и да създават. Но нещо се случило и нещата ужасно се объркали...
Точно в такова състояние ще завариш подводния град на Андрю Райън. Една утопия в процес на самоунищожение. Хората са полудели и безцелно бродят по коридорите и сградите на Рапчър, често мърморещи си несвързани и неразбираеми неща. Дълбоко в себе си те знаят, че никога повече няма да могат да излязат на повърхността, но въпреки това все още продължават да се надяват.
ADAM – най-ценният ресурс на това място, извличан с помощта на неизвестен до момента подводен паразит – ги е променил до неузнаваемост. И те съзнават това. Но какво биха могли да направят? Вече е твърде късно. Те ти се нахвърлят, сякаш искат да ги убиеш и да ги отървеш от това тяхно бегло подобие на съществуване.
Започва битка за оцеляване.



Останките от див купон

Всичко в този град се разпада

Избрах да построя... Рапчър

20 000 левги под водата

Още в първите няколко секунди BioShock те грабва здраво за ръката и те повежда към дъното на океана, за да те въвлече в едно необикновено, направено с изключителен стил приключение. В огромна част от времето нямаш никаква представа кой си и какво, по дяволите, правиш тук. Но желанието да разгледаш неизвестното, да научиш повече за съдбата на нещастните хора, пленени в този подводен затвор от идеалистичните виждания на един човек, и в крайна сметка да се измъкнеш жив, е по-силно от как-

вото и да било. Често ще откриваш аудиозаписите на някогашните обитатели, повечето от които вероятно отдавна са загинали.
Техните самотни гласове пронизват подводната тишина, а историите им смразяват кръвта. Нещастна жена, проклинаща в навечерието на Нова година деня, в който е последвала своя любим в този подводен гроб, докато нейният стон не бива постепенно заглушен от празнуващите настъпването на 1959-та.
Разсилен, разказващ за замръзналите тръби и океанската вода, постепенно проникваща през стените на Рапчър – едно пророчество, което постепенно се превръща в реалност. Сякаш водата иска да погълне и унищожи града, който на фона на величествените рифове и необикновените морски създания, плуващи край него, изглежда неестествено зловещ и чужд. Един социален експеримент, обречен на провал още от самото начало.

Генетично подобрен шутър

Битките са пиковият момент от геймплея на BioShock. И ако искаш да им се насладиш максимално, обещай ми, че ще експериментираш. Че ще отприщиш въображението си и ще използваш всичко, което видиш, срещу нещастните обитатели на Рапчър, превърнали се в генетични изроди. Околната среда е твоето най-мощно оръжие.
Разполагаш със стандартен на пръв поглед арсенал от револвер, помпа, арбалет и картечница, но всяко от едно от тези оръжия може да бъде зареждано с три вида муниции.
Наред с тях ще използваш и необикновените плазмиди (те изпълняват ролята на свръхестествените психични способности от System Shock 2), без които оцеляването ти в Рапчър е невъзможно.
А накрая – с помощта на екипираните от теб тоници, слотовете са ограничени, не забравяй – ще увеличаваш разрушителните ефекти на плазмидите или ще подобряваш героя си по някакъв специфичен начин (например ще го правиш по-бърз или пък дори невидим, ако застанеш неподвижен).
Но именно успешното съчетание на този нестандартен арсенал от оръжия и магически способности с абсолютно всичко, което те обкръжава, отличава BioShock от масата стандартни шутъри.

Разрушителната стихия на плазмидите

Подпали противниците си с един от най-полезните плазмиди и гледай как тичат към водата, за да потушат пламъците. Още са живи? Бързо, пусни им една светкавица и ги остави да се гърчат - водата е чудесен проводник на електричество.
Някой изсипва дъжд от куршуми срещу теб? Използвай телекинезата и постави пред себе си предмет, който да ти послужи за щит, или пък ако е достатъчно тежък, замери го към стрелеца. Останалото е въпрос на нютонова физика.
Но това не е всичко. Хаквай защитните оръдия или летящите наоколо ботове с помощта на простичка, но елегантна мини игра, за да ги накараш да атакуват противниците ти. Поставяй капани навсякъде, където можеш, и примамвай жертвите си в тях, за да излетят към тавана и веднага след това да им вкараш малко олово със своята помпа.
Използвай плазмида, който кара обитателите на Рапчър да полудяват и да се бият помежду си, а после се телепортирай на безопасно място и отдъхни за миг, докато решиш как точно да ги обезвредиш.

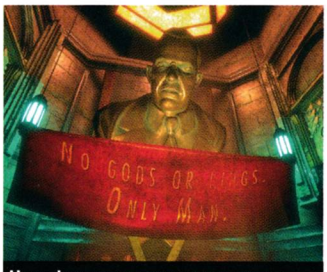
Цената на силата

Уви, нищо в подводния град не е безплатно. Ще бъдеш принуден да закупуваш по-голямата част от плазмидите и тониците с помощта на ADAM като единственият начин да се сдобиеш с него е чрез Малките сестрички. Това са дребни момиченца с гигантски спринцовки, с чиято помощ извличат суровия ресурс от телата на мъртвите. Те бродят из опустелите платформи на Рапчър и макар и да изглеждат беззащитни и невинни, въпросните изчадия са едни от най-коварните ти противници в играта. Те са неотлъчно следвани от своите пазители – Големите татковци. Това е най-страховитата и запомняща се двойка, появявала се някога в компютърна игра.
Големите татковци - тези тромави на пръв поглед гиганти, нахлузили металния си водолазен костюм и въоръжени с огромна бормашина, вместо ръка, са готови на всичко, за да защитят своето момиченце. Така че в момента, в който проявиш и най-малкият признак на агресия към него, те ще се втурнат с ужасяваща и неочаквано голяма

Изпепелен от плазмидите

Замръзни!

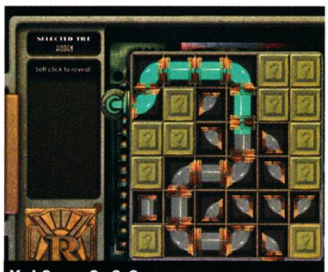
Мистериозният фар



Надеждите на един идеалист

Вода и електричество - перфектната комбинация

Тръпки полазват по тялото ти в сцени като тази


Хакване във вид на мини игра

Градът, погледнат през един от гигантските прозорци

Брутално!

Схватка с Големия татко

Най-нестандартното дуо в компютърна игра

И нека плазмидите бъдат с теб

скорост към теб, за да ти нанесат мощен и често фатален удар. Така че, ако искаш да стигнеш до Малката сестричка, първо ще трябва да победиш нейния Голям татко, което въобще не е лека задача. Очаквай да умреш не веднъж и два пъти по време на своите опити. За щастие, когато това се случи, ще бъдеш съживен в най-близката вита камера с част от кръвта си и с мъничко EVE – серума необходим за захранването на плазмидите. Оттук насетне може да се върнеш в битката отново, като Големият татко ще е точно на толкова кръв, на колкото си го оставил.

"... изборите са онова, което ни определя"

Дали ще решиш да спасиш или унищожиш тези малки момиченца? Това е основният морален въпрос, който BioShock задава. Ако проявиш съчувствие и им помогнеш, те ще ти дадат част от своя ADAM. Но ако се полакомиш и ги убиеш, ще получиш двойно повече от безценния ресурс. Внимавай, твоето решение ще се отрази на съдбата на целия Рапчър и съответно ще промени края на историята в BioShock.
Какъв ще бъдеш – така бленуваният спасител на подводната колония или тъмният ангел, който ще я обрече на гибел? Каквото и да решиш да правиш, знай, че ако въобще някога успееш да се измъкнеш от Рапчър, повече никога няма да бъдеш същият човек...

Градът оживява

Визуално BioShock е мрачна, стряскаща и много, много красива. Малките детайли, с които е изрисуван и напоен светът на Рапчър, ще те карат да се спираш на всяка втора крачка. За да се полюбуваш на океанското дъно през гигантските прозорци, простиращи се чак до тавана.
За да се възхитиш на прецизността, с която всяко едно кътче в помещенията, е пресъздадено в стил Арт Деко и уловило безпогрешно атмосферата на 60-те. Или просто за да се наслаждаваш на едни от най-добрите водни ефекти, правени някога.
В звуково отношение BioShock отново се извисява класи над всички останали. Просто застани на едно място, заслушай се за миг и ще разбереш за какво ти говоря. Трополенето на малките капчици, отчаяният стон на някой от нещастните обитатели на Рапчър, носен от ехото, тихото пращене на постоянно премигващата луминесцентна лампа, някога изпълнявала ролята на сияйна реклама. Всеки звук е въздействащ по свой собствен начин.

Произведение на изкуството

BioShock е елегантна и едновременно с това – страховита сингълплейър игра в пълния смисъл на тази дума. Тя разбива със замах клишетата, които сме търпели толкова време в огромна част от шутърите, появили се през последните години. В нея няма просто поредния мултиплейър режим, добавен просто за пълнеж. И това е добре, тъй като авторите са се съсредоточили изцяло върху създаването на най-силното солово изживяване, което можеш да си представиш.
BioShock е заглавие, с което всички разработчици ще трябва да се съобразяват занапред. То спокойно може да бъде наречено изкуство. Шедьовър, който те кара да се замислиш, който оставя траен отпечатък в твоето съзнание.

*На английски rapture означава възторг, захлас, екстаз.

ATI Radeon GRAPHICS NO.1 MANUFACTURER

Liberation from Limitation....

The NEW HD 2000 series of Graphic Solutions from SAPPHIRE

SAPPHIRE HD 2400 series

SAPPHIRE HD 2600 series

SAPPHIRE HD 2900XT

CROSS FIRE™

ATI™ Radeon™ GRAPHICS

HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

3DMARK06 The Gamers' Benchmark

Windows Vista™

SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

Официален дистрибутор: ASBIS Bulgaria ЕООД, www.asbis.bg

ATI, the ATI logo, Avivo, Catalyst, CrossFire, the CrossFire logo, Radeon, The Ultimate Visual Experience and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.
Microsoft, Vista, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Portal, the Portal logo, Team Fortress, the Team Fortress logo, Steam, the Steam logo, Day of Defeat: Source, and the Lambda logo are trademarks and/or registered trademarks fo Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. *All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners. Features, performance and specification and specifications may vary by operating environment and are subject to change without notice.

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **Electronic Arts**
www.easports.com
Изисквания: **P 800 MHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PS2, Xbox 360, PS3, Wii, DS, PSP, Xbox, GameCube**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Поосвежете спортното си ежедневие

Madden NFL 08

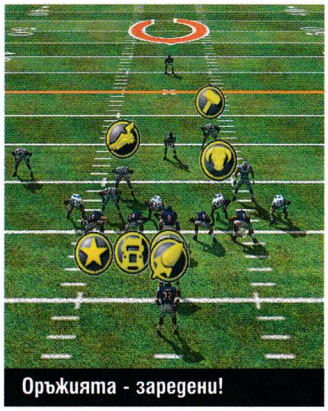
Въпреки че не е от най-известните в България, поредицата Madden NFL има история, на която биха завидели и най-големите геймсветила в спортния жанр. Едва ли са много игрите, които могат да се похвалят с близо 18-годишна история и над 58 млн. продадени копия. Само от последната част – Madden NFL 07 - са разпространени над 7 млн. бройки в Северна Америка. Всичко това говори за две неща: този спорт има много фенове (макар и основно на друг континент), така че поредицата си заслужава поне малка част от нашето внимание.

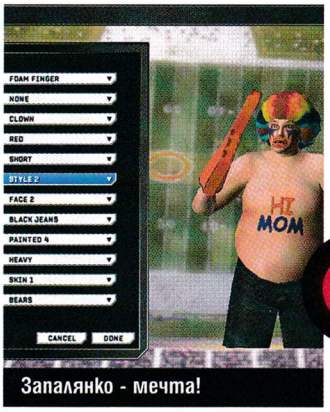
Сложно управление

Има няколко основни неща, които задължително трябва да знаете за играта, преди да решите, че ще отделите малко средства от скромния си бюджет, за да я закупите. На първо място: тя не е никак лесна. Управлението се извършва посредством множество бутони или с комбинация между мишка и клавиатура, която, честно казано, не е много удачна. Като добавим и факта, че по всяка вероятност нямате идея от правилата на този вид "футбол", времето за адаптация в света на Madden NFL 08 никак няма да е малко. Това обаче едва ли би притъпило устрема на един истински геймър, който жадува за нови спортни предизвикателства. Преди да започнете първия си мач, ще изминат поне няколко часа, докато разгледате играта отвсякъде, както се казва. Не че менютата са неразбираеми – просто съдържанието им е обемисто. Освен стандартните възможности за разцъкване на мачове и турнири, в играта можете да създавате свои играчи, отбори и – забележете - да извайвате футболни фенове! Не знам за вас, но на мен тази идея ми допадна адски много и загубих поне половин час, за да моделирам перфектния запалянко.

Mini Camp режимът рулира

Madden NFL 08 предлага редица нововъведения в геймплея и разнообразни режими на игра. С последните обаче едва ли ще ви изненадам много. На първо място има Franchise режим, в който управлявате цял отбор. NFL Superstar Hal of Fame пък си е жив мениджър – като трябва да се грижите дори за външния си вид – прическа, татуировки, за известността ви в обществото и т.н. Разбира се, в играта присъства и Practice режим, където можете да поосвежите позабравените си умения или, ако за пръв път се сблъсквате със заглавието, да изградите своите животоспасяващи навици. И най-вече да се опитате да запомните клавишите, които са ви нужни, за да успеете да отбележите първия си страйк. Като че ли един от най-свежите режими обаче е Mini Camp, в който ще се изправите срещу редица забавни миниигри – ще целите чучела с топки, ще ритате на воля, опитвайки се да улучите зададена цел и т.н.


Оръжията - заредени!



Запалянко - мечта!

Толкова е студено, че играчите се чупят по терена...

Новата "оръжейна система"

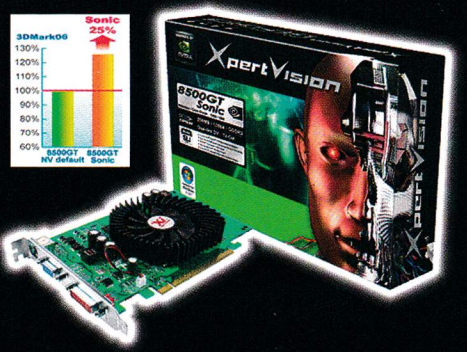
Нововъведенията в геймплея добавят най-вече тактически възможности. Готино хрумване е "оръжейната система", която показва кой от вашите и противниковите играчи, какви "оръжия" притежава. Или - казано на разбираем език – след натискане на бутона "А" около някои от играчите се появяват кръгчета, запълнени с различни илюстрации – те сигнализират за качествата на притежателите им. Това, в комбинация с новите стратегии, редуцираните анимации и всички останали дребни иновации, определено подобрява цялостното усещане от играта.
Може би единственото леко неприятно нещо си остава трудното свикване с управлението. Но пък то се компенсира от фъна, който ще си докарате впоследствие.

+
- Готини нововъведения
- Разнообразно съдържание
- Възможност за "редактиране" на фенове!

графика
звук
геймплей

5.0

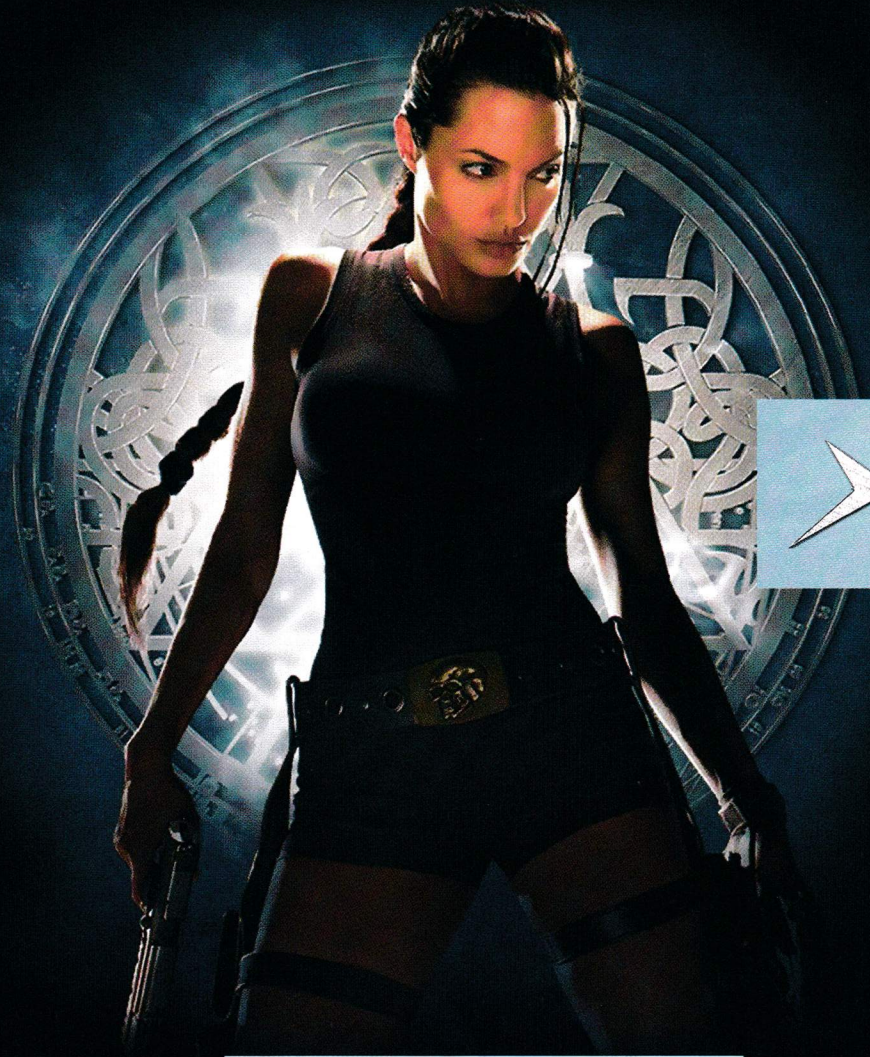
–
- Сложно управление
- Визията може да е по-добра
- И тук няма кръв...



GeForce 8500GT Sonic

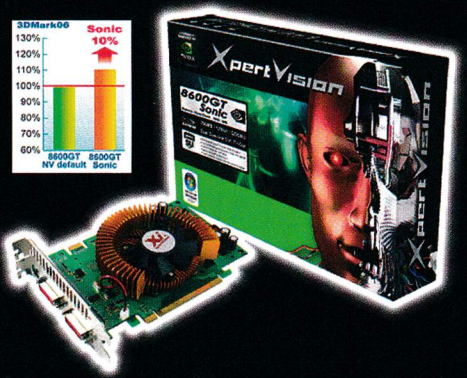
GeForce 8500GT Super

GeForce 8800GTS



XpertVision

GeForce 8600GT Sonic



GeForce 8600GT Super

computers® ARGUS

Аргус Компютри ЕООД
ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел. +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg

Жанр: Екшън-ролева игра
Издател: 1C Company
http://int.games.1c.ru/aim2
Изисквания: P 800 GHz, 256 MB RAM
Брой DVD: 1
Платформа: PC
Мултиплейър: Не

Владимир Тодоров

Далечно бъдеще и интелигентни машини... По-банално от това накъде?

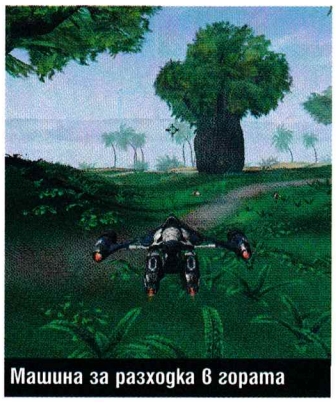
A.I.M. 2: Clan Wars

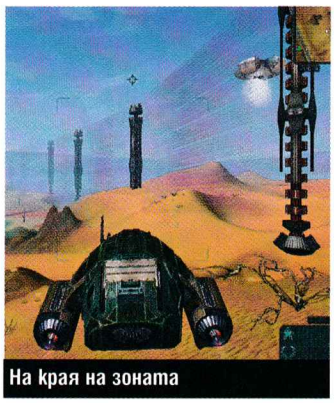
Август е месецът на посредствените заглавия. Нищо интересно, нищо особено ново, нищо качествено. С една дума – нищо. Затишие пред есенната буря от хитове, която ще се развихри съвсем скоро и ще премине в коледен порой. Какво правим по време на подобно мъртвило? Принудени сме да играем на заглавия като A.I.M. 2 (съкращение от artificial intelligence machine) – поредното руско творение на постапокалиптична тематика с може би най-умопомрачителното управление, на което наскоро бях попадал.

Еволюцията на машините

По традиция започваме от сюжета. Действието в играта се развива на една далечна, далечна планета, наречена Полигона и ръководена изцяло от машини. Всичко започва малко след края на последната мисия в A.I.M. Ако не сте играли на първата част, не очаквайте да прочетете в ръководството на двойката каквато и да било информация за случилото се до момента. Така че спокойно бих могъл да се обзаложа с който и да било от вас, че историята, която е доволно плоска и на моменти не особено ясно разказана, няма да е основният зарибяващ фактор в A.I.M. 2.
Общо взето идеята кажи-речи е следната - супер PC-то (не питайте повече за него), ръководещо планетата, вече не контролира всичко и всички. Нови възможности изгряват на хоризонта. След процеса на Реформацията старите мехове вече не са същите. Появяват се т.нар. мехмайндове, които успяват да отворят нови сектори и дори да ги изследват. Те сформират организации, които са готови на всичко, за да изпълнят своите подмолни планове, включително и да унищожат всеки, който реши да им се противопостави. Така много от старите и по-слаби кланове биват изтребени. Настъпва хаос, започват войни за ресурси, за оцеляване...
Точно тогава Изчислителите – един от най-древните кланове на Полигона - решават, че някой трябва да намери най-първия и отдавна потънал в забвение пето поколение мех – воин с ненадминати бойни умения, който би могъл да спре тази лудост. Да се изправи сам дори срещу цял клан. Именно на вас се пада тази чест. Открийте го и върнете старата слава на вашите Изчислители.

Стрелбата в охраняемите зони е забранена


Машина за разходка в гората


На края на зоната

Пътят на героя

Вашият глайдър е основното средство, с което ще се придвижвате из Полигона. Това е бойна и особено бърза машина, способна да левитира над почти всякакви повърхности. Тя може дори да подскача – идея, която честно казано, поне на мен, ми се струва леко дебилна. Но кой ме пита. Нейното управление е изключително неадекватно, както вече стана въпрос по-горе. Освен ако не намалите чувствителността на мишката си от настройките, рискувате да се претрепете сериозно още в самото начало. Дори и след това обаче ще имате значителни проблеми по време на първите битки, докато успеете да свикнете с всичко и някак си забиете първата партида от куршуми във вражеския глайдер.
Преди началото на вашето сайфай приключение ще трябва да изберете и своята специализация – воин, търговец или куриер. Това на практика означава, че авторите са решили да ни дадат възможност да постигнем целите си и по друг начин, а не единствено посредством силата на оръжието. В зависимост от решението ви ще получите специфичен на вид глайдър, който по-късно може да ъпгрейдвате с всевъзможни джаджи или направо да замените за някой по-добър. A.I.M. 2 предлага внушителния брой от тридесет и шест различни реещи се във въздуха машини, които мо-

гат да бъдат ваши срещу съответната сума, разбира се.

Войната на кланове

В сравнение с първата част светът на A.I.M. 2, населен отново с всевъзможни обитатели и кланове с различни цели, е с една идея по-голям. След A.I.M. в Полигона са се отворили три нови сектора на повърхността и един допълнителен под земята. Някои от старите зони обаче са вече недостъпни. Въпреки това разполагате със завидна свобода на действие и огромен брой куестове за изпълнение, някои от които се генерират на произволен принцип.
Макар и да не можете да изследвате абсолютно всяко едно кътче на света още от самото начало, имате възможност да се присъедините към който и да е от съществуващите кланове. Може би най-съществената новост спрямо първата част е възможността да създадете свой собствен клан. За тази цел трябва да убедите достатъчно на брой мехмайндове да се присъединят към вас. След това, с тяхна помощ разбира се, може да превземате сгради, бази и дори цели сектори. С други думи, подобно на своя предшественик, и A.I.M. 2 залага на успешната комбинация от ролеви елементи с екшън, типичен за шутърите. Най-точно бихме могли да оприличим играта на Freelancer и Privater с малката разлика, че действието протича на повърхността на планета, а не в открития космос.

Шаренията на света

Във визуално отношение обаче заглавието не впечатлява с нищо. Дори и на максимални настройки светът не изглежда особено детайлен. На места той е твърде пуст, въпреки че насамнатам постоянно шават някакви глайдъри, а шаренията, която преобладава, не се връзва особено с цялата тази тема за всевластни и суперинтелигентни машини. Експлозиите са може би най-лошият елемент от визията, но ако се придържате към по-цивилизовани средства за преживяване като търговия и куриерство, за щастие ще виждате по-малко от тези отчаяни подобия на жълти петна.
Що се отнася до аудиото, и то не е сред най-добрите качества на играта. За щастие авторите са решили да не озвучават която и да било от репликите, което до някаква степен ни спестява слушането на отчаяните стенания на треторазредни актьори с руски акцент. От друга страна, и преводният текст на английски (играта е правена от братушки, да не забравяме) на места е под всякаква критика. Подбраните думи често са смислово неуместни, а начинът на изразяване на места е сравним с този на десетгодишно хлапе.

Време за обобщение

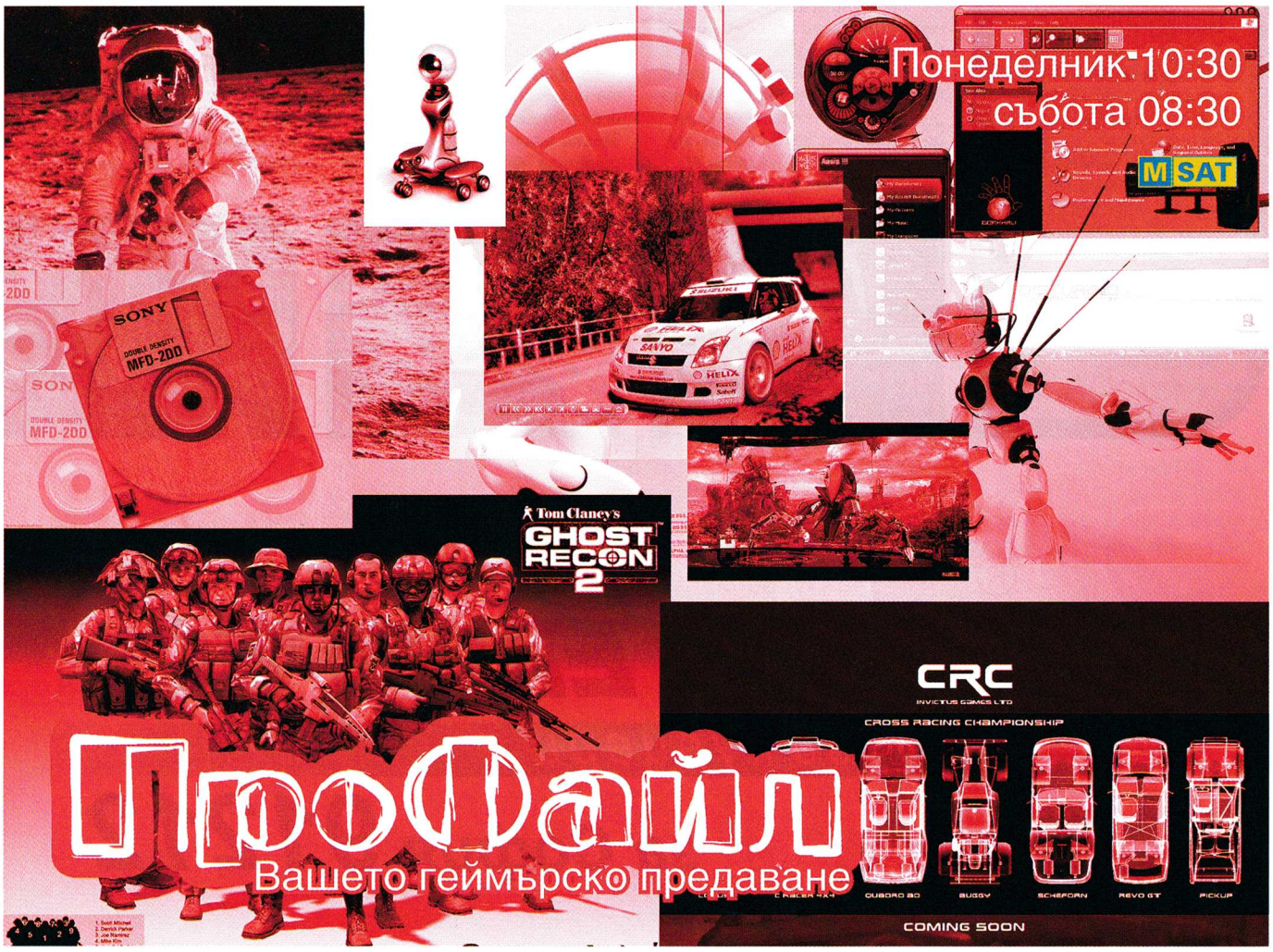
Може би след всичко, написано дотук, сте останали с впечатлението, че съм изключително недоволен от A.I.M. 2, което няма да бъде напълно вярно. Не че това е много лоша игра. Просто не предлага нищо кой знае колко особено. Аз лично не бих си губил времето с нея, по-скоро бих потънал изцяло в утопичната атмосфера на една от най-добрите геймки на годината – BioShock. Но ако сте се изкефили на първата част, определено има какво да откриете в A.I.M. 2. В противен случай бих ви посъветвал да изчакате появата на нещо по-стойностно или да последвате моя пример и да решите съдбата на Рапчър и малките сестрички, пазени от големите лоши татковци.

- Огромен свят, който може да изследвате
- Завидна свобода на действие
- Възможност да създаваме свои собствени кланове

графика
звук
геймплей

4.0

- Посредствена визия
- Глупаво AI
- Отвратително управление



ПроФайл
Вашето геймърско предаване

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **2K Games**
www.civilization.com
Изисквания: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1 + Civilization IV**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Civilization не може да умре!

Civilization IV: Beyond the Sword

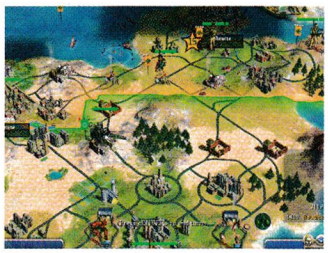
Нови чудеса

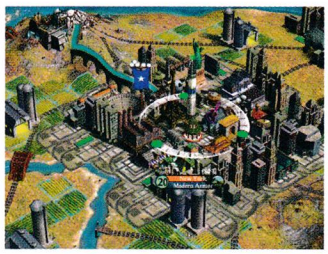
Статуята на Зевс - удвоява притеснението от развоя на военните действия при воюващи с вас нации.
Мавзолея на Мавзол - увеличава Златната ера с 50%.
Статуя на Христос - разрешава смяна на строя без преминаване през анархия.
Shwedagon Paya - достъп до всички религии.
Папска обител - много могъщ инструмент за контрол на религиите на други нации.
Статуята на Мао - дава добра продукция дори и от водните участъци около града.
Национален парк - Забранява добива на въглища, но повишава чистотата и дава специалист за всяка опазена гора.

Традиция е всяка част на културата серия игри Civilization да се сдобива с по две продължения. От това може да достигнем до два извода. Първият е, че следващата геймка, която може да очакваме от Сид Майър, ще е Civilization 5 (Revolutions?). Другият извод е, че след Warlords, Civilization IV: Beyond the Sword най-вероятно ще е последното разширение за четвъртата част на сагата за развитието на човешката цивилизация. Това не е толкова лошо, особено като вземем предвид всички новости, които екипът на Firaxis Games ни е приготвил тази година. Съвсем накратко мисля да ви разкажа какво концептуално ново има в Civilization IV: Beyond the Sword и ви предлагам сами да разгледате каретата, които описват по-подробно новите цивилизации, науки, единици и други екстри. Най-основната промяна, според мен, е подобреното AI. В това продължение ще трябва да играете с една сложност по-надолу, ако искате да се представяте като преди. В противен случай рискувате да губите доста битки, докато свикнете с новите задобрели компютърно управлявани противници. Много е важно да спомена и изцяло променената шпионска система, която дава възможност да интегрирате ваши хора в чуждите цивилизации и да трупате информация за тях (вече има и велики шпиони). Както в предишните части можеше да се достигне глобална доминация с религия, култура, военни действия и т.н., в Civilization IV: Beyond the Sword може да превземете света, чрез своите

капиталистически корпорации

Благодарение на тях (и на вашите Велики личности) можете да продавате на конкуренцията си различни ресурси (на неизгодни за тях цени, разбира се). Така, след като развиете голяма корпоративна мрежа, може да се окаже, че държите икономиката на цялото земно кълбо.
Готино нововъведение е и възможността да освобождавате ваши колонии. Единственото условие е те да са на друг кон-





СИТИ ЕКСПРЕС®
бързи куриери
телефон за София 91212

Ключови технологии

Военно дело - изисква се за Ship-of-the-Line и гренадири.
Напреднала авиация - изисква се за Jet Fighte-и и Gunship-ове, но маха конюшните.
Лазер - изисква се за Mobile SAM и Mobile Artillery.
Естетика - изисква се, за да може да построите Партенона, Статуята на Зевз и Shwedagon Paya.
Stealth технология - дава възможност за построяване на Stealth Bomber и Stealth Destroyer.
Суперпроводимост - дава възможност за построяване на лаборатория.

Корпорации

Aluminum, inc. - дава възможност за производство на алуминий от въглища.
Cereal Mills - дава допълнително храна на градовете ви срещу зърно, ориз или жито.
Creative Constructions - дава възможност за допълнителна продукция в замяна на желязо, мед, камък или мрамор. Само Велики инженери могат да строят офиси на тази корпорация.
Civilized Jewelers - изисква първо да сте открили технологията Mass Media. Тази корпорация продава злато, сребро или скъпоценни камъни при много добри условия.
Mining Inc. - повишава значително продукцията в градовете в замяна на въглища, желязо, мед, злато или сребро.
Sid's Sushi Co. - изисква откритието на медицината и с нея можете да продавате риба, раци, миди и ориз при много добри условия.
Standard Ethanol Company - корпорация, която дава възможност на играча да обменя масло за зърно, захар или ориз.

тинент и след като им дадете независимост, те ще започнат да се самоуправляват. Така пестите време да контролирате голяма империя, а дори след обявяването на независимост, колониите ще продължават да ви носят приходи.
Задължително трябва да добавим към това и десетте нови цивилизации, новите сценарии, новите военни единици, сгради, открития и други подобрения. Общо взето всички тези изцяло нови екстри превръщат Civilization IV: Beyond the Sword в едно невероятно продължение, което е задължително за всички фенове на поредицата. Имайки предвид, че то е фокусирано върху по-късната част на играта, е яко, че авторите са се сетили да добавят възможност за стартиране директно в късен етап от развитието. Това става, като всички играчи си купуват определени градове, сгради, открития и т.н. и започват от определен момент - например след откритието на барута.
Сега бих ви препоръчал да разгледате каретата и веднага след това да започвате разиграването на това перфектно продължение.

Какво ново

- 10 цивилизации
- 16 лидера
- 25 бойни единици
- 18 сгради и технологии
- 11 сценария
- 6 чудеса
- Дипломатически отношения
- Подобрен изкуствен интелект
- Възможност за освобождаване на колонии
- Възможност за старт в по-късен етап
- Океански търговски пътища

Интересни единици

Paratrooper - дава възможност за парашутни десанти.
Privateer - има скрита националност и може да блокира търговията на крайбрежни градове.
Ship-of-the-Line - дава бонус срещу фрегати.
Cuirassier - появява се на мястото на кавалерията, която от своя страна е на разположение по-късно в играта.
Mobile Artillery - артилерия, която може да бъде предвижвана на собствен ход. Дава бонус срещу авиация.
Mobile SAM - предвижвана на собствен ход противовъздушна установка.
Guided Missile - самонасочваща се ракета.
Airship - засича подводници и получава бонус при атака над кораби.
Anti-Tank Infantry - получава бонус при атака на бронирани единици.
Attack Submarine - много опасни подводници, които могат да правят изненадващи военноморски атаки.
Tactical Nuke - бомбардиране с атомна бомба.

- Голямо разнообразие от нововъведения
- По-добро ниво на AI
- Добро загрявка за петата част

графика
звук
геймплей

5.5

- Няма генерални промени
- Няма аудио и визуални подобрения

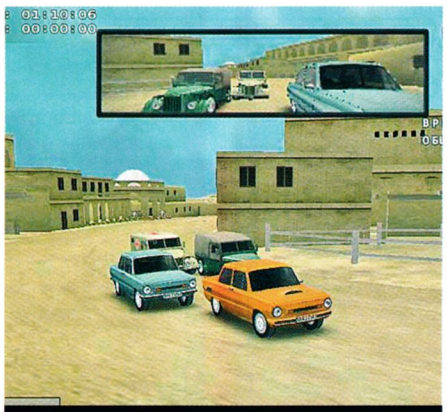
Жанр: **Рали**
Издател: **Play Publishing**
www.play-publishing.com
Изисквания: **P 1 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин "Lada Driver" Широв

Запорожки, Волги, Лади и други возила от доброто старо време

Need for Russia: Greatest Cars from CCCP

Волга Газ карам аз


ЗАЗ - Заплаха за Автомобилите на Запад

Лада - тя просто върви напред

Ладите, Москвичите, Запорожците, Газките, УАЗ-ките и всички останали съветски возила са твърде характерни за нашите географски ширини. Именно заради това всички ние сме свикнали да ги виждаме толкова често, че изобщо не ни прави впечатление колко силно са превзели родината ни. Странно е обаче защо, въпреки че например Лада продадоха модела си НИВА на Шевролет, нито една съветска марка не може да се намести в някое PC заглавие с коли.
За сметка на това пък вече за втори пореден път ставаме свидетели на ИЗЦЯЛО руска състезателна игра, посветена само на гореспоменатите возила.
Първото подобно заглавие се казваше Lada Racing Club и премина някак незабелязано пред погледите на геймърите. Ако трябва да сме обективни, игричката си я биваше и беше изработена удивително добре. Няма да излъжа, ако кажа, че в бързината всички ние сякаш сме пропуснали и друго руско творение, наречено Trabi Racing, което, познайте на какво е посветено? На трабантите, разбира се. Need for Russia: Greatest Cars from CCCP е дело на руснаците от Play и е опит да се направи аналог на Need For Speed, но единствено с руски машини. В геймката можете да срещнете повечето модели на Лада, Москвич, УАЗ, Волга, Чайка, Запорожец и т.н. моделирани и изпипани по подобие на оригиналите. За най-голямо мое разочарование обаче се оказа, че Need for Russia е доста

нискобюджетен проект

който е създаден набързо и в следствие на това е супер посредствен. В играта има само два режима - единично състезание и кариера. В първия можете да си разцъквате по вече отключените в кариерата писти с избрано от вас возило, а във втория ще се състезавате с други руски бангии за призовото място на дадено трасе. И това е всичко. Няма и следа от еволюция, няма никаква система за щети по автомобилите, няма никаква възможност за тунинг (като изключим външната програмка за тунинг, която върви към Need for Russia и дава възможност за рисуване по снимки на коли). Графиката на играта не е ужасна, но и не блести с никакви специални ефекти. Поддържа високи резолюции и anti-aliasing до x4, но въпреки това всичко изглежда някак дървено и нереално. Писти-те са направени без никаква фантазия и са суперскучни, а противниците са държат

меко казано неадекватно

и всички се стремят да намерят "най-добрата крива" на завоя. Вследствие на това сблъсъците са доста чести, но противно на очакванията при тях не се случва нищо. Просто избутвате другата кола леко от пътя и губите малко от скоростта си. Голяма неадекватщина е и фактът, че когато натискате спирачка или ръчна спирачка и противниците около вас правят същото...
Звукът на Need for Russia е потресаващ, като за фон циклят разни монотонни мелодийки в стил fast-tracker от началото и средата на 90-те.
Общо взето тъжната равносметка сочи, че любопитно звучащият проект Need for Russia: Greatest Cars from CCCP е по-скоро провал.
Играта писва след не повече от 20 минути и не предлага нищо, което да задържи вниманието за по-дълго време. Тъжно е, че руските машини така и няма да добият популярност на запад с игри като тази. Не че и нещо такова би могло да помогне де, но все пак програмистите и дизайнерите можеха да се потрудят още малко.
P.S. Високата общата оценка 5 се дължи на факта, че идеята за направа на игра с руски машини е повече от похвална.

ТЪРСЕТЕ В СПЕЦИАЛИЗИРАНИТЕ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

PULSAR GAMES

GUILD WARS®
EYE OF THE NORTH™

NCSOFT ARENANET

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

PC DVD ROM

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21; тел. (02) 954 98 11 • ул. "Екзарх Йосиф" 51; тел. (02) 983 26 35 • Мултиплекс (подлеза на НДК); тел.(02) 980 71 74
ж.к.Младост 2, магазин ХИТ; тел.(02) 884 00 66 • ж.к.Люлин, магазин ХИТ; тел.(02) 824 87 58 • Mall of Sofia, ет.2; тел. (02) 981 70 62
Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52; тел. (02) 870 28 16 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2; тел. 964 31 03
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2, кв. Капана (зад Централни Хали); тел. (032) 260 400
ВАРНА ул. "Райко Жинзифов" 14; (052) 601 202 **БУРГАС** ул. "Дунав" 13; тел. (056) 831 117

WWW.PULSAR.BG

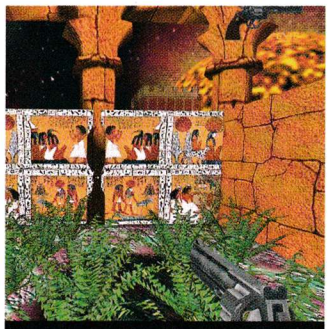
Жанр:	**Приключение**
Издател:	**Jowood Productions**
	www.homegrowngames.at
Изисквания:	**P 3 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

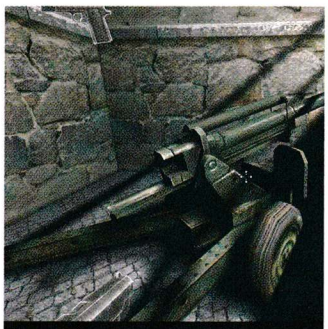
Орлин Широв

Има идеи, които могат да бъдат опропастени от чист ентусиазъм

Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu

Митологията за Ктулу на Лъвкрафт е една от най-любимите ми, редом с тази за Сендмен на Нийл Геймън. Ако името H.P. Lovecraft не ви говори нищо, силно ви препоръчвам да намерите броя на PC Mania от 05/2006, където в представянето на Call Of Cthulhu: Dark Corners of The Earth съм се спрял доста по-подробно върху детайли за автора и митологията. Все пак с две думи, ще ви кажа, че Лъвкрафт е американски автор от по-миналия век, който е писал мрачни хорър разкази за отвъдното (и неговия допир с реалността). С многото написани разкази и истории, той е заформил нещо като митология за Ктулу (Cthulhu или Ktulhu, както е едноименната песен на Metallica), което е едно от основните божества в неговата вселена. Дълги години всички фенове настръхнало очакваха игра по темата, но едва преди една година доживяхме да видим нещо сносно. Ето че този месец, в летните жеги, едно "домашно" немско студио се е опитало да зарадва Ктулу феновете с поредното творение, посветено на Лъвкрафт и неговата митология. Всъщност играта не е правена от геймстудиото, а просто от група фенове. За съжаление веднага ще ви разваля кефа и ще ви кажа, че плодът на труда им е абсолютна скръб и определено не става за прекарване на времето. Първо: Robert D Anderson and the Legacy of Cthulhu


Египетски загадки


Стара военна техника?!

Детективът в действие

не е точно игра

Тя включва аудиозаписи на части от книгите на Лъвкрафт, филмчета, генерирани от аматьорите, създали играта и малко геймплей-елементи. Последните са направени на софтуер за редене на полигони и текстури (3D editor), който според разбиращите струва не повече от $50. Така те са се захванали с направата на игра и без нито един ред програмиране се е получило нещо като мултимедийна презентация.
Това нещо, първо заема около 2 GB, а след разархивирането става около 7 и допълнително има системни изисквания като Halo 3 например, а изглежда малко по-добре от Quake 2. Ако дотук не съм ви отказал напълно от геймката, то ще се опитам да го направя, като ви разкажа историйката ѝ. Robert D. Anderson е американски частен детектив (както оригиналния герой Джак Уолтърс в книгите на Лъвкрафт).
Той е наследник на богата баварска фамилия и цялото му име е

Роберт Дитрих Фрайер фон Ланерс

и последния да затвори вратата. След малък инцидент, който включва мистериозно убийство и улика, която носи неговото име, изписано на нея, героят е принуден да замине за Германия (откъдето са авторите на играта) и да разследва тази кримка. Там той се сблъсква с тайните на SS и подземната фракция "Черното Слънце".
Всичко в Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu е реализирано в тъмни тонове и игралният елемент е направен, по-скоро за да отключвате филмчетата по-напред и по-напред. За най-голямо съжаление графиката е ретро, идеите на пъзелите и загадките са плоски. Единственият случай, в който смятам, че някой ще отдели повечко време на тази геймка, е някой от закоравелите Лъвкрафт фенове, отегчен адски много и с повечко свободно време. В Robert D Anderson and the Legacy of Cthulhu има и мрежова игра, която със сигурност няма да допадне на хората, докосвали се до мултиплейър шутър преди това. Звукът в играта е единственото нещо, което не прави ужасяващо впечатление и може да бъде приет без особени критики (на фона на цялата скръб). За съжаление, се оказва, че от ентусиазъм (защото съм сигурен, че авторите на играта са големи ентусиасти) е много лесно да провалиш някоя добра идея. Поредният пример е именно Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu, който, аз лично, от сърце ви препоръчвам да не пробвате.
P.S. - Ако се интересувате от игра, посветена на Ктулу митологията, то със сигурност си намерете Call Of Cthulhu: Dark Corners of The Earth, която, ако не перфектна, е поне приемлива.

МЕГАЛАН Network

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

968 9000

WWW.MEGALAN.BG

Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 5Mb (640KB) Трафик 3GBytes	ТРАФИК СТАНДАРТЕН 20	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН 25	Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	Скорост чужбина 3.7Mb (480KB) Скорост България 30Mb (3.7MB)	НЕОГРАНИЧЕН СПОДЕЛЕН** 40	Wi-Fi HOME*** 40	Скорост чужбина 4Mb (512KB) Скорост България 15Mb (1.8MB)
Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН СПОДЕЛЕН* 30	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН 40	Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 40Mb (5MB)	Скорост чужбина 6Mb (768KB) Скорост България 40Mb (5MB)	НЕОГРАНИЧЕН РАЗШИРЕН 65	НЕОГРАНИЧЕН ЕКСТРА** 100	Скорост чужбина 7.5Mb (960KB) Скорост България 40Mb (5MB)

* Тарифата позволява включване на 2 компютъра
** Тарифата позволява включване на 3 компютъра
*** Тарифата позволява използване на безжично устройство без допълнителни ограничения

1+1=3

Предплатете два месеца при включване и получете три.

Промоцията важи само за нови абонати на неограничени тарифни планове. Предплатете две първоначални месечни такси и получете един безплатен месец. Важи за всички квартали.

ПРОМОЦИЯ

Промоция Wi-Fi

Изберете тарифа Wi-Fi Home и получете безплатно безжичен рутер Netgear WGR614 с осигурена поддръжка от Мегалан Нетуърк. Промоцията важи само при сключването на едногодишен договор.

0800 18 400* 0800 20 400** 0885 011 000

* безплатен за абонати на БТК ** безплатен за абонати на Мтел

София, Студентски град, ул. Йордан Йосифов 4, Бизнес Център Мания, ет. 2

Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **EA / EA Sports**
www.electronicarts.co.uk
Изисквания: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Приятно главоблъскане!

Rugby 08

Хванах те!

Вероятно си мислите, че за да практикувате успешно този спорт, трябва или да сте много глупави, или безумно смели. Истината, както винаги, е някъде по средата... но това е една друга тема. Важното в конкретния случай е, че единственото нещо, което ви трябва, за да се насладите на най-мъжкия спорт (макар и в неговия виртуален и изцяло безболезнен вариант) е компютър и последното издание от поредицата на EA Sports, наречена Rugby 08.
Не че тази игра ще ви поднесе нещо кой знае колко ново в сравнение с нейния предшественик, но все пак, ако сте истински фен, или същински безделник, който има намерение да пропилее най-хубавите години от живота си, не можете да не направите няколко блокажа.

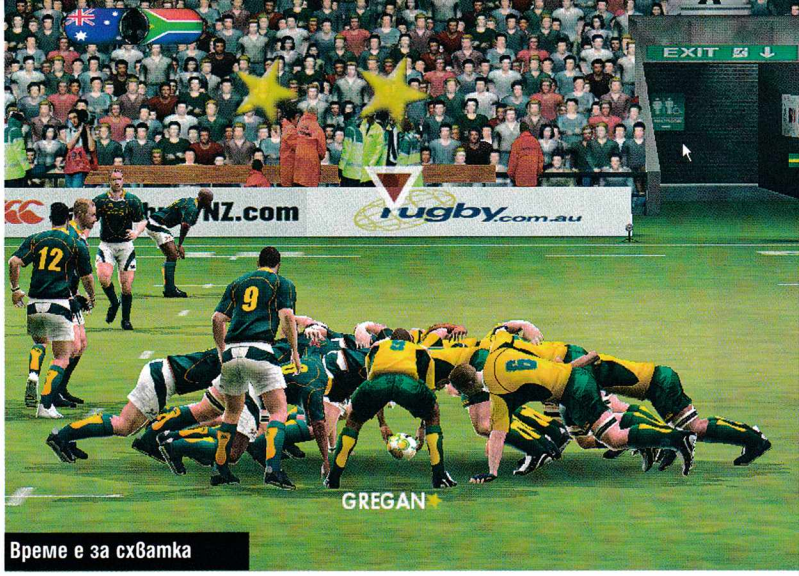
Изчерпвация

За жалост трябва да призная, че маркетинговият модел на Electronic Arts започва все повече да издиша и да показва своите отрицателни характеристики. Някакси в един момент омръзва всяка година по едно и също време стройната редица от заглавия на най-големия гейм разпространител в света да се сдобива с нови попълнения. Вероятно положението щеше да е един нюанс по-розово, ако все пак производителите се стараеха да създадат нещо ново, различно и грабващо, а не тъпчеха на едно място като бивша социалистическа държава в първите години на прехода към светлото капиталистическо бъдеще.

Но не съвсем

И така, за да подчертая, че все пак в Rugby 08 има нещо ново в сравнение с миналогодишната част на поредицата, която незнайно защо се казваше Rugby 06,

Един лежи, а другите го чакат да стане... за да го съборят пак



Време е за схватка

ще започна с нововъведенията. На първо място държа да отбележа, че тазгодишният търкул е снабден с два напълно нови режима на игра - World Cup Challenge и Rugby World Cup. Първият не е толкова отчайващ, колкото очаквах. Дори на моменти е идеен. Целта в него е да повторите паметни ситуации от мачове с историческа стойност. Например трябва да изиграете срещата между Франция и Нова Зеландия, която през 1991 година е завършила 17:13 за домакините. Изпълнявайки различни задачи, които ще ви бъдат зададени преди срещата да започне (например – направете 20 точки или 3 есета с един играч, завъртете се на един крак и т.н.), ще се доближавате до финалните облаги, изразени в спечелване на медали. Според това как сте се представили и колко от предварителните зададените изисквания ще изпълните, ще се сдобивате съответно с бронзов, сребърен и златен медал. Наличието на повече благороден метал в колекцията ви ще ви позволи да видите някоя друга интересна снимка или дори да "отключите" любим играч. Вторият режим, който би трябвало да е ключовият елемент в Rugby 08, е посветен на Rugby World Cup in France. Този режим ви дава възможност да изиграете поредица от мачове в рамките на шест виртуални седмици. През това време ще се грижите за смените в отбора си, ще наблюдавате хилядите статистики на турнира и разбира се, ще се наслаждавате на всичките три нововъведения в геймплея.

Иновативни до мозъка на костите

В тазгодишното издание на поредицата са добавени два нови ъгъла, от които можете да наблюдавате бойното поле, а-а-а-а стадиона имах предвид. Според производителите благодарение на тях (режимите Truck и Zoom) ще станем свидетели на значително променен геймплей. Зуумването на терена би трябвало да носи повече информация за случващото се, но аз лично смятам, че това не е кой знае каква екстра – както със зуум, така и без него.
Освен това играта и без това се развива на толкова високи обороти, че последното нещо, което можете да правите, докато се опитвате да си спасите задника, е да се гаврите с камерата и да избирате различни гледни точки. Нанесени са и някои подобрения по отношение на изпълнението на схватка и тъч. Признавам си, че те са една идея по-добро хрумване от зашеметяващите два нови режима на камерата. При изпълнение на схватка имате повече контрол над действията и по-голям шанс да организирате нападение, а тъчовете като че ли са станали малко по-лесни за отиграване.

Право напред

Според програмистите от EA Sports в играта са добавени изключително полезни дефензивни формации, от които можете да се възползвате, когато противниковият отбор се юрне да щурмува вашата половина от терена. Между нас казано обаче, те са доста трудни за използване. Проблемът всъщност е, че в компютърната версия на играта явно има някакво недоразумение, заради което не можете да тичате по диагонал. Или поне не всеки път, когато пожелаете. В резултат на този бъг (искрено се надявам да е бъг или проблем в моята щайга) за една бройка да ми се наложи да си купувам нова клавиатура, защото старата пострада лошо.
Когато решите да финтирате няколко освирепели противници, трябва да прецените дали да тичате направо или наляво, но не и по диагонал между тях. В комбинация с този неприятен момент и изключително интензивното развитие на събитията, дефензивните комбинации, за които ви споменах преди малко, са особено трудно приложими. Това обаче не означава, че не можете да използвате различни стратегии. Най-добрата е следната – мачкайте всичко живо, а след като хванете топката – бягайте, ако ви е мил животът. В интерес на истината най-добрата система за отбелязване на точки си е стандартната – много бързи пасове по диагонала и след това финален спринт с някое от двете крила. Чиста работа.

Музикално попадение

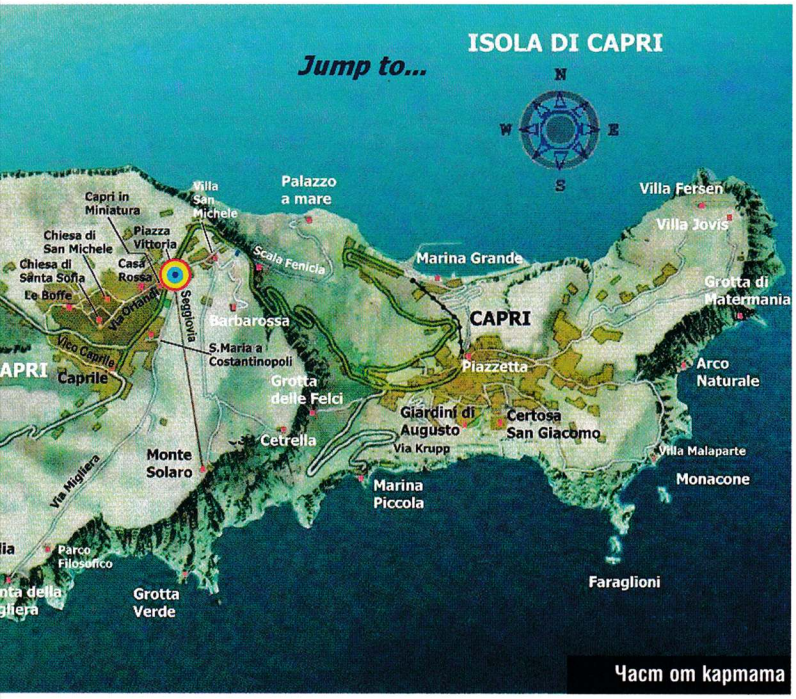
По темата за звуковите ефекти и музиката не бих ви говорил, защото нещата в тази насока не се променят особено много в игрите, излезли през последните пет години. Само ще спомена, че в саундтрака има много готини парчета, които принципно не бих свързал със спорт като ръгбито. Говорим за мелодични тракове, които с удоволствие бих изслушал още няколко пъти. Това, че има няколко готини парчета обаче, не е основната причина да се залепите за монитора. Може би по-добър стимул биха били новите режими, за които ви споменах, в комбинация с приятната графика и реалистичните ингейм филмчета. Заслужава си да се отбележи и фактът, че играта има ниски системни изисквания, което в ерата на системоизяждащите заглавия си е голям плюс. Освен това виртуалните ръгбисти се движат реалистично по терена, блокажите са въздействащи, а разнообразието от различни физиономии и мимики – впечатляващо. А за тези, които четат първото и последното изречение на текстовете, ще кажа – иде реч за n-та част от спортните поредиците, пускани на конвейер, два нови режима, от които единия доста свеж, читава графика и музикални попадения. В крайна сметка май си заслужава да отделите няколко часа от живота си. Приятно главоблъскане (в буквалния смисъл на думата).

Жанр: **Приключение**
Издател: **S&G Software**
anacaprithedream.com
Изисквания: **P 1 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Статика в Анакапри

Anacapri: The Dream



Част от картата

Стартирам. Завладява ме непреодолимото усещане, че досаден мой познат се хвали къде е прекарал лятото, след като пред очите ми започват да се нижат един след друг безкрайните екрани с фотоси, наподобяващи слайдове в презентация на туристическа агенция. Наистина райско кътче е този остров Капри. Поне в това вече съм убедена (въпреки че и един бърз search в Google можеше да постигне това).
Мътна е обаче причината за колекцията от картички, която замества всякаква анимация или поне за отсъствието на всякаква динамика във визията. Двоумя се дали статиката на красивите наистина пейзажи е предпочетена заради естетическата им стойност (надали), поради нисък бюджет или защото чехлите на съседката ми са цикламени с електрикови шевици. Залагам на последното и продължавам нататък...
Малко по-късно разбирам с изненада, че губя облога. Оказва се, че причината все пак е

нисък бюджет

За миг ми минава мисълта да се зарадвам и да поощря това, че зад играта стоят основно само двама души - баща и син. Меракът ми минава също така мигновено, както се и появи... Шляейки се из остров Капри, се движите под съпровода на мека и звънлива музика, която стремглаво преминава в рок - препускане на ретро китари, пак така неочаквано и безпричинно темпото отново се забавя.
Звуковото оформление има много приятни попадения, но е крайно нелогично с постоянните си изменения и понякога спира безпричинно, което развали усета за атмосфера. Що се отнася до диалозите - статика е ключовата дума и тук. Снимките на хора от време на време биват заменени с нови снимки, но устните им не помръдват и идващите от нищото гърлени звуци са леко дразнещи.
Да погледнем все пак и сюжета, който за щастие поне не звучи като извинение за показване на красивите снимки.
Това е една история, която, ако бях чула, преди да видя играта, щеше да ме грабне. Вие сте Нико Фреди и пристигате в Анакапри (втория по големина град на остров Капри). Годината е 2011-та. Тук сте, защото сте експерт по древните цивилизации и не можете да подминете слуховете за мистичен артефакт:

обсидиановия диск

Постепенно се забърквате в нещо много по-голямо, което води до вашата среща с археолога John MacKowen и писателя д-р Axel Munthe. Доближавате се до легендата за Анакапри, срещайки се със следи от неолита, с препратки към Древна Гърция, а по-късно - и към римския император Тиберий. Културният микс става пълен, когато се намесват ислямски пират и британски командир...
Играта има два режима - walking, който ви предлага да разглеждате снимките, и adventure, в който се развива историята и където са и пъзелите.
Ако закъсате, можете да се възползвате и от hotspots опцията, която е hint система. Така тънки черни контури ограждат по-важните места (лично за мен това отново е недобър избор на визуализация).
Диагнозата на играта е повече от ясна. Стягайте куфарите отпътувайте за Анакапри! Да, но на живо! Говоря сериозно. Ще преживеете нещо незабравимо. Просто изключете компютъра и се насладете на лятото далеч от тази игра, която въпреки доброто намерение и идея страда от лошо изпълнение и нисък бюджет.

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Жанр: **Смешно приключение**
Издател: **Playlogic**
evildaysoflucklessjohn.com
Изисквания: **P 1 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Престрелки и хумор през 30-те

Evil Days of Luckless John

Виждайки уродливите муцунки на мафиотите, вече знаех: тази игра ще ми хареса, независимо от многото недостатъци, за които бях предупредена, че ще ме съпътстват през цялото приключение...

Джони беше грозновато мустакато момче, досадно опитващо се да пробута поредния боклук на пазара. Но дори това, че беше роден в Америка, не бе достатъчно. Дори неговите клиенти не му се връзваха много и обикновено всичко завършваше с неговия нос, забит в пръстта навън. Един ден обаче щастието му се усмихна. Или поне така изглеждаше на пръв поглед. Някакъв далечен чичо се беше споминал и му беше завещал казино. Радващ се на многото алкохол и пари, Джони така и не усети кога в неговата нова собственост вече бяха нахлули няколко от

главорезите на местния мафиотски бос

който не беше доволен, че едно от казината не е негово. Все пак става дума за 30-те години на миналия век. За повече автентичност и действието бе визуализирано в черно-бяло. Така започна всичко...

Малко по-късно Джони се свести в затвора и си припомни името на мафиота - Дон Макарони. Явно подплашен, че ще изстрада мъчителна смърт, уредена от подчинените му тестени изделия, Джони беше съумял да се изниже под носа на злодеите. Накрая обаче полицията го бе заловила и пъхнала на топло, както се казва. В неговия случай обаче ставаше дума за студена, смрадлива и влажна килия. Така че предстоеше поредното бягство, но този път под носа на друга група полуидиоти - местните куки...

И в този случай успехът отново беше въпрос на сръчност. Речено-сторено. Смигнах съучастнически на отражението си в монитора и се залових за работа. Задачата обаче не бе лека. Както и при мафиотите, така и тук, така и при всички други подобни ситуации, успехът не зависеше само от моите умения, но и от

отвратителната система на управление

Не само контролите бяха ужасни, но и камерата никак не улесняваше нещата, така че постоянно се забивах в стената. Имах на разположение бутон за тичане, мишка, за да се въртя и клавиши с посоките. Притисната от времето или вражеските куршуми, похабих тонове нерви, докато успешно се измъкна, без да се е стопил новопоявилият се индикатор с количеството живот, което ми остава.

С новите ситуации се променяха и изискванията за движение, както и неприятните проблеми, които все не свършваха. Когато не бягате и не се бутате насам-натам, се налага да решавате по-спокойни пъзели. Тук обаче, за да разберете, че можете да използвате нещо, трябва да се обърнете с лице към него и да се съобразите с индикацията, което е малко досадно, защото цялото това въртене вече достатъчно ви е изнервило в частта с бягството. Ако се забавите много с дадено решение и не сте изключили опцията за помощ пък, героят ни автоматично се включва и си решава пъзела сам. Това много улеснява нещата. Даже прекалено и ако ви дразни, можете да го спрете. Забавното в случая е, че, помагайки ви, момчето ни не може да не ви обиди колко сте тъп, защото не сте решили загадката. Странно е, но пороят от обиди е доста забавно интегриран в геймплея и за мен е един от плюсовете на играта. Мога обаче да похленча малко заради едно нещо. Джони ме поздрави, че съм счупила рекордите по глупост, а се оказа, че всички, писали ревюта на играта, също са били подмамени с това твърдение. Гордостта ми, че съм рекордьор по кретенизъм, бе накърнена и ми се прииска да можем да премерим тъпота по някакъв начин... Май обаче трябва да спра с темата, защото ще ми дадете първенството отново. ;-) Идеята

Мафията

Смрад и мръсотия

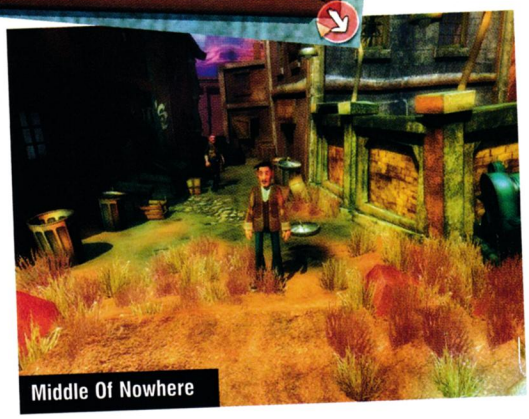
Бягство от затвора

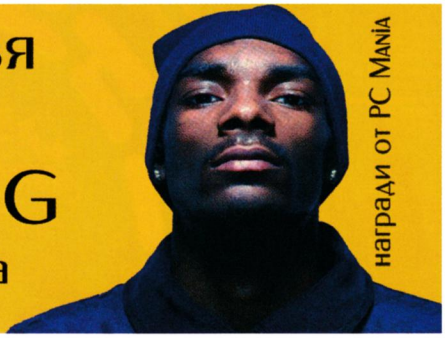
Къде е ключът за сейфа?

ми е, че колкото и да е забавно, явно играта умишлено е направена така, че да трябва да се намеси и да ви помогне, и се е случило при всички, което си е минус. Би следвало все пак да можете и сами да се справите.
Друго, с което трябва да се преборите, са мини-игрите, пръснати тук-таме за разнообразие. Има и сегмент, в който карате кола или пък режим за бой в стил „Street fighter". В даден момент можете и да постреляте като на FPS. Всички тези хрумки правят Evil Days of Luckless John доста разчупена и приятна.
Много неприятно обаче е замислена

save-системата

Разчита се на autosave, а при толкова калпаво управление това е още по-дразнещо. Знам, че теоретично това трябва да прави играта по-голямо предизвикателство и т.н., но тук просто лази по нервите.
След толкова разсъждения, отделни на геймплейните детайли, мисля че е редно да спомена и локациите, където всичко това се случва. Както споменах, в началото се сблъсквате със затвора. По-късно обаче се пренасяте в каналите, където става още по-напечено. Там се налага да се пазите от... лакомите крокодили и докато си измъкваме трибуквието, да решавате и вечния проблем с управлението и камерата. Горчивият опит на Джони бива обогатен и във фабриките, пустинята, малкия град с казиното, на бунището, в музей и на гробището. Човек с толкова малко късмет като него трябва да завърши приключението си именно там, бих добавила аз. Но да не бъдем зли. Ако сте стигнали до момента на гробището, героят определено ви е станал симпатичен и няма така лесно да го дадете да стане зян. Защото през цялото приключение той не се отървава от чувството си за хумор и дори само това е достатъчно да добутате до финалните надписи.
На теория играта е много свежа и наистина бих я оценила много високо. Уви, има някои пречки и през цялото време в това ревю акцентирах върху тях. Въпреки тях всички фенове на жанра могат да положат усилие и да изиграят приключението, но според мен другите играчи ще предпочетат да пощадят нервите си. Именно това много ме дразни, защото има някаква свежест и много потенциал в това заглавие. Както разбрах малко по-късно, играта има и продължение, но то още не е преведено от руски. Засега ми остава само надеждата, че с него малките недостатъци ще бъдат поправени и то ще успее да изпълни целия си потенциал. Играта е доста близка като замисъл и визия до някои любими мои заглавия от миналото като Grim Fandango и Monkey Island.


Middle Of Nowhere

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC MANIA

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Lighthouse Interactive / Kerberos**
www.swordofthestars.com
Изисквания: **1.5 GHz CPU, 1 GB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

"Мечът на звездите"? После иди ми обясняваи да не си правя майтап с жанра...

Sword of the Stars: Born of Blood

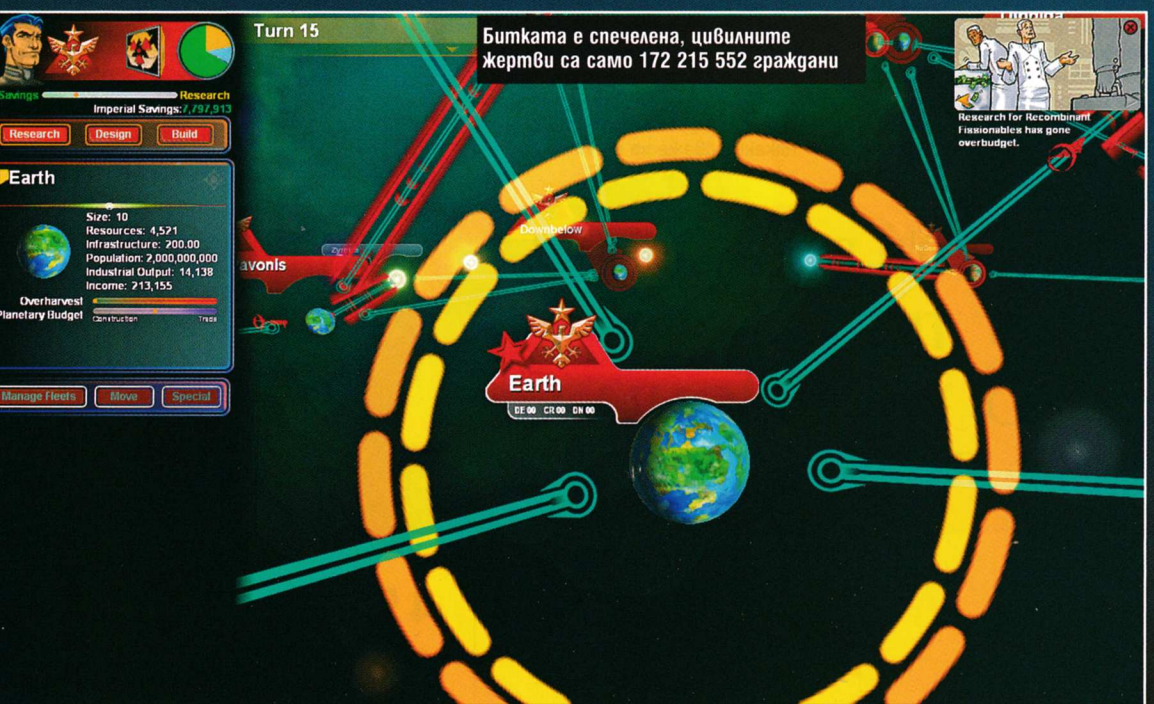
Има игри, в които от играча се очаква да е редови гражданин. Има други, в които той е герой, който трябва да спаси света. Съществуват и такива, в които той трябва да го завладее. Born of Blood се присмива на всички тези тривиални задачки – защо да се спирате на един свят, когато можете да покорите цяла галактика?
Born of Blood е експанжън на излязлата миналата година походова стратегия Sword of the Stars, която, уви, тогава не успя да се вмъкне за ревю на страниците на списанието. Това е стратегия тип "завладей всичко" по подобие на Master of Orion и Galactic Civilizations, или както е по-модерно да се нарича – тя е от жанра "4X". След кратка проверка в Интернет с цел ъпдейтване на геймърския ми речник, се оказа, че 4X е съкращение от четирите основни занимания в подобен вид джитки, а именно: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate. С моите невероятни познания по езика на Шекспир си преведох горното като изСледвай, увЕличи, еКсплоатирай, уСмърти, или съкратено СЕКС. Тази абревиатура действително е знакова – тя показва какво се случва в играта, когато съберете на едно място стотина звездни крайцера, а също и какво няма да получите, ако тръгнете да сваляте мацки с фразата "Ела в нас да ти покажа колко ми е голям космическият кораб".
Но стига толкова уроци по семантика за днес, да видим какво предлага самата игра.

Механиките

Целта ви в играта е пределно ясна – трябва да превземете дадения звезден куп. Тънкият момент е начинът, по който ще го постигнете. Макар това да се подразбира за повечето походови игри, все пак ще ви предупредя да се подготвите за дълги и продължителни сблъсъци. Дори в най-малките галактики борбата за надмощие може да продължи с дни, а максималният брой звезди в една система е 300 – дори не ми се мисли колко време трябва да играете на това чудо. Интересното е, че до всяка звезда има само по една планета, но това явно е направено с цел да не се усложнява прекалено и без това тежкият геймплей. Планетите на първо място могат да се колонизират, стига климатичните условия да са благоприятни; и на второ място служат за улесняване на междузвездните пътувания.
Имате избор между пет различни фракции, които да изведете до победа. Това са: SolForce или нашите познати – хората; Tarka – двукраки рептили, които на мен ми напомнят за клингоните; Hiver – разни буболечки; Liir – рибо-делфини или може би делфино-риби, едно от двете; и Zuul, новата раса в експанжъна, която накратко може да бъде определена като Кенгурутата от Ада. Всяка враждуваща цивилизация има смайващи на външен вид космически кораби и достъп до някои уникални технологии, макар технологичното дърво в общи линии да е еднакво за всички. Различават се и по метода на прекосяване на открития космос: хората например, щом веднъж достигнат нова планета, си записват координатите ѝ и вече могат да пътуват до нея с подпространствени двигатели в пъти по бързо.
Hiver от друга страна нямат подобни космически кораби, но пък могат да разполагат специални порти до произволна планета, след което ще могат да пътуват до там само с един ход. Иначе всички кораби имат нужда от гориво, за да се движат – според мен това е една доста досадна част от геймплея, но принуждава играча да мисли за снабдяването на флотата си, защото и най-голямата армада е безполезна, ако е закотвена в открития космос и чака някой да я извлече на буксир. Снабдяването става със специални кораби – танкери, а също така във всяка колония под ваш контрол.

Стратегиите

Ключът към победата се крие в изследването на нови технологии и проектирането на по-модерни бойни кораби. Както вече казах, дървото с технологиите е почти идентично за петте раси, така че ще можете да се ориентирате дори да сте нов с дадена фракция. Възможните research-и са повече или по-малко стандартни за всяка sci-fi игра – лазери, антиматерия, генно инженерство и т.н. Разделени са в няколко групи с обща насоченост, например биологичните ви помагат по-бързо да преодолеете климатичните особености на някоя негостоприемна планета, а индустриалните намаляват цената на строежите и позволяват придобиването на по-големи кораби. Можете да отделяте допълнителни средства от бюджета си за изследвания, като по този начин намалявате броя на ходовете, необходими за откриването на нещо полезно: това, както и почти всичко останало, свързано с пари, се прави с помощта на няколко



Време е за битка!

Отново победа!

Поглед към корабостроителницата

ва, както и почти всичко останало, свързано с пари, се прави с помощта на няколко плъзгача. От друга страна обаче, учените ви могат да ви спретнат мръсен номер и да надскочат бюджета си, забавяйки допълнително проектите – колко ме е яд, че няма възможност да ги разстрелвате, или поне да ги пратите в наказателна колония някъде по границите на галактиката... След като се сдобиете с подобрения, можете да отидете в конструкторския панел и да си сглобите собствен модел кораб, като го накичите с всички нововъведения, които сте открили – вируси, по-мощни лазери, нови двигатели, щитове и какво ли не. Опциите не са чак толкова много, но все пак е възможно да си създадете свой уникален дизайн, който най-добре да отговаря на нуждите ви в момента. Неприятното в случая е, че старите модели кораби не могат да бъдат подобрявани – всички благинки са единствено за консерви, произведени след съответното откритие, което прави старите модели полезни единствено за самоубийствени разузнавателни мисии или охрана на някоя отдалечена колония. Корабите са разделени на три класа, като всеки следващ може да се накичи с повече оръжия от предните. Най-мощният клас – dreadnought – на практика сам може да спре средно голяма флотилия от по-долен клас, но пък

трябва да продадете и баба си

за да си го позволите. Това за съжаление означава, че най-добрата тактика е да събирате стотици от по-слабите кораби и да победите врага с числено превъзходство – един неприятен недостатък на играта, който убива желанието за търсене на разнообразие. Битките се провеждат в реално време, но е по-добре да ги оставите на изкуствения интелект – той е достатъчно добър да ги води сам, а в по-напреднал етап на играта ще ви се налага да водите от три до десет баталии на ход, което е твърде много за ръчно управление. Уви, играта ви засипва с десетки тривиални задачи всеки ход (например миньорските кораби не са автоматизирани и трябва да ги управлявате ръчно – лично аз просто им теглих една майна и ги разглобих), което убива темпото неимоверно, но това не е жанр за хора, обичащи бързата победа. Ако нямате проблем с факта, че ще трябва да отделяте по една седмица за всяко разиграване, както и с дяволската трудност на някои кампании (не се бъзикам, някои са си невъзможни), вероятно ще харесате Sword-а. Въпреки че не бих я нарекъл класика, тя е едно доста прилично допълнение към СЕКС... така де, към 4X жанра. Приятно завладяване на Вселената!

- Доста зарибяваща
- Възможност да създадеш уникален флот
- Разнообразни раси

графика
звук
геймплей

4.5

- Адски трудна на моменти
- Битките бързо стават еднообразни
- Небалансирана

METRO
GERMANOS
JEFF
handy
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital4you.com
www.daisymm.com

DIVA FX 55
2GB от 89лв
1GB от 69лв
• Вградена памет – 1 GB/2 GB
• 1.8"TFT дисплей
• Вграден високоговорител
• Видео плейър – AMV формат
• Диктофон - WAV
• Разглеждане на снимки – JPEG
• Четене на е-книги - TXT
• FM радио – 87.5 – 108 Mhz
• Връзка с компютър - USB 2.0
• Размери – 75 x 41 x 14 мм
• Тегло – 45 г

DIVA FX 75
• Вградена памет – 1 ,2 или 4 GB
• Външна памет – mini SD карта
• Голям 2.4" TFT (262000 цвята)
• Вграден високоговорител
• Вградена 3.7 V Li-Pol батерия, USB 2.0 • MP3 плейър - MP3, WMA,WAV • Видео плейър – AVI(XviD) • Диктофон - WAV
• Разглеждане на снимки – JPEG
• FM радио – 87.0 – 108 Mhz
• Размери – 80 x 50 x 10мм
• Тегло – 70 г
4GB от199лв
2 GB от149лв
1GB от119лв

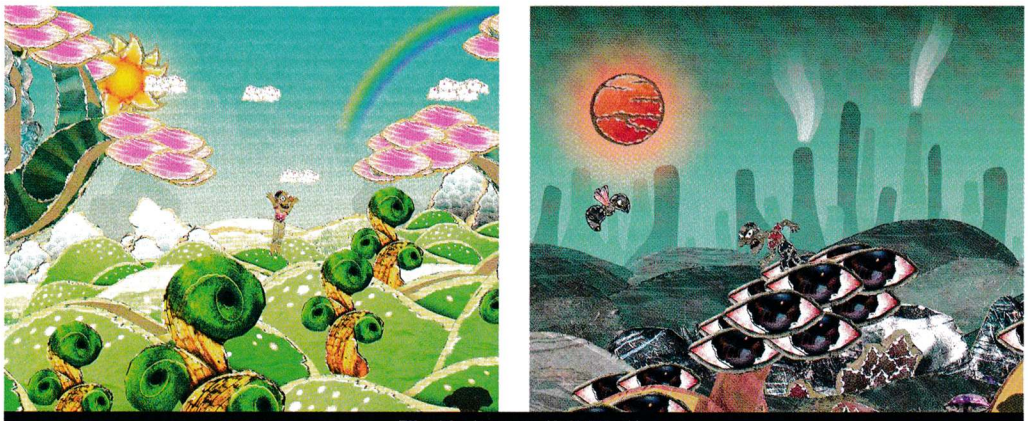
VIVITAR 7500
349 лв
• 7.2 MPIX CCD
• 3 x оптичен zoom
• 4 x дигитален zoom
• Голям 3 инчов TFT дисплей
• Видеоклип със звук (640 x 480)
• Mp3 плейър, игри
• 32 MB вградена памет
• Слот за SD/MMC карти
• PictBridge, USB 2.0
• Батерия NP40 Li-Ion
• Метално тяло
• Размери – 97 x 61 x 18.5 мм
• Тегло – 100 гр.(без батерията)
ПОДАРЪК!

Всички цени са с включен ДДС

Пламен Димитров

Mods of the month

Pimp my game



Flipside (мод за Half-Life 2)

CnC All Stars (мод за C&C Generals Zero Hour)

Dark Evolution (мод за StarCraft)

Flipside – Half-Life 2

http://www.playflipside.com/
Статус: Готов

Flipside е една от онези игри, които на пръв поглед са толкова глупави и инфантилни, че дори не си заслужават времето, което ще им отделите за инсталиране. Но, както казах – само на пръв поглед. Именно в подобен вид компютърни развлечения човек може да забележи невероятната креативност и добрите идеи, които родиха гейминга и които все още присъстват и днес, макар и леко посбутани настрана от милионите продължения на култови игри или джитки по филми. Flipside, драги читатели, е артистичност в действие. Този мод е направен от студенти в датската Национална академия за дигитални интерактивни развлечения - вероятно като проект, който да покаже, че със Source могат да се правят и други игри, освен екшъни. В него поемате ролята на луд, който се опитва да избяга от съответното медицинско заведение, в което се намира, а.к.а. лудница. Действието се развива през погледа му, а всичко е направено в странен полуанимационен стил, все едно гледате особено откачен куклен театър. Основната идея е, че можете да прескачате между "светлата" и "тъмната" страна на личността на въпросния психично болен – в светлата страна срещу вас изскача зайче, което ви блокира пътя. Единственият начин да преминете е като прескочите в тъмната страна, където дългоухото се превръща в медицинска сестра, опитваща се да ви спре. Главният недостатък на модификацията е, че е престъпно кратка, но е правена от студенти все пак. :) Има и известни проблеми с инсталацията, но с малко ровичкане ще

се ориентирате.
Можем само да благодарим на Valve за отличния енджин, който позволява да се правят игри, с които гигантите в индустрията никога не биха рискували, защото са твърде иновативни. Защото, струва ми се, такива експериментални заглавия трябва да съществуват (освен когато наистина са тъпи и/или инфантилни ;)).

CnC All Stars – C&C Generals Zero Hour

http://www.cncgeneralsworld.com/allstars/
Статус: Готов

Не сте ли се чудили коя от всички Command&Conquer игри е най-добрата? Има различни мнения по въпроса, като участниците са горе-долу по равно разделени на три части, за трите основни поредици – Red Alert, Tiberium Wars и Generals и спорът може да продължи вечно. Авторите на C&C All Stars предлагат радикално решение относно дилемата защо не комбинираме трите поредици в една игра?
В тази модификация присъстват три фракции – Red Alert Alliance, обединяващ всички най-добри единици от RA; Tiberian Coalition, в който GDI и Nod се бият заедно ръка за ръка; и Generals Elite, където са обединени иначе диаметрално противоположните сили: терористи, САЩ и Китай. Идеята е отлична и доста добре реализирана – вече можем да изправим лице в лице Overlord срещу Apocalypse срещу Mammoth и да видим кой-кого. Проблем са единствено леко грубите модели на повечето единици и сгради, които биха могли да изглеждат и по-добре предвид енджина, с който са реализирани, но това лесно се преглъща на фона на огромните геймплейни възможности на модификацията. Както казват самите създатели на мода – какъв по-добър начин да усетите еволюцията на серията, която на практика създаде RTS жанра (заедно с WarCraft и други разбира се, не съм забравил), от това да сблъскате на бойното поле най-добрите от най-добрите? А въпросът коя игра заслужава титлата "връх на сладоледа" обаче стои отворен...

Dark Evolution – StarCraft

http://www.freewebs.com/advancemod/index.htm/
Статус: Бета

Добре де, този мод е тук по-скоро като леко намигване от моя страна, отколкото поради други причини, но не оставайте с впечатление, че не си струва. StarCraft е на почти десет години – и какво? Модът напълно променя трите раси в играта не само като външен вид, но и като геймплей, превръщайки ги в техните противоположности от оригинала. Тераните например вече са Infested Terran – единиците им са бързи за набиране, но много кекави на бойното поле. Зергите са се превърнали в Hell Zerg – с много мощни атаки, но почти никакъв живот. Протосите са претърпели сходна трансформация, макар и не толкова драстична: те са представени в лицето на Exiled Protoss, въоръжени с почти непробиваеми щитове и много кръв, но отнемащи твърде много време за събиране на сериозна армия. Разбира се, трите фракции не са балансирани толкова добре, колкото в оригинала – това е специалитет на Blizzard и още неколцина избрани, но все пак всичко се е получило добре. Авторите се нуждаят от още хора, за да завършат изцяло проекта, както си трябва – с реплики на единиците и всичко останало. Но дори в сегашната си версия модификацията е достатъчно добра. Съдейки по ежемесечната класация на PC Mania, народът е далеч от мисълта да забрави SC в скоро време, така че Dark Evolution едва ли ще ви е безинтересна. Ако не друго, поне ще имаме какво да поцъкаме, докато излезе StarCraft 2.

Stargate:Empire at War

Stargate Empire at War – Star Wars: Empire at War

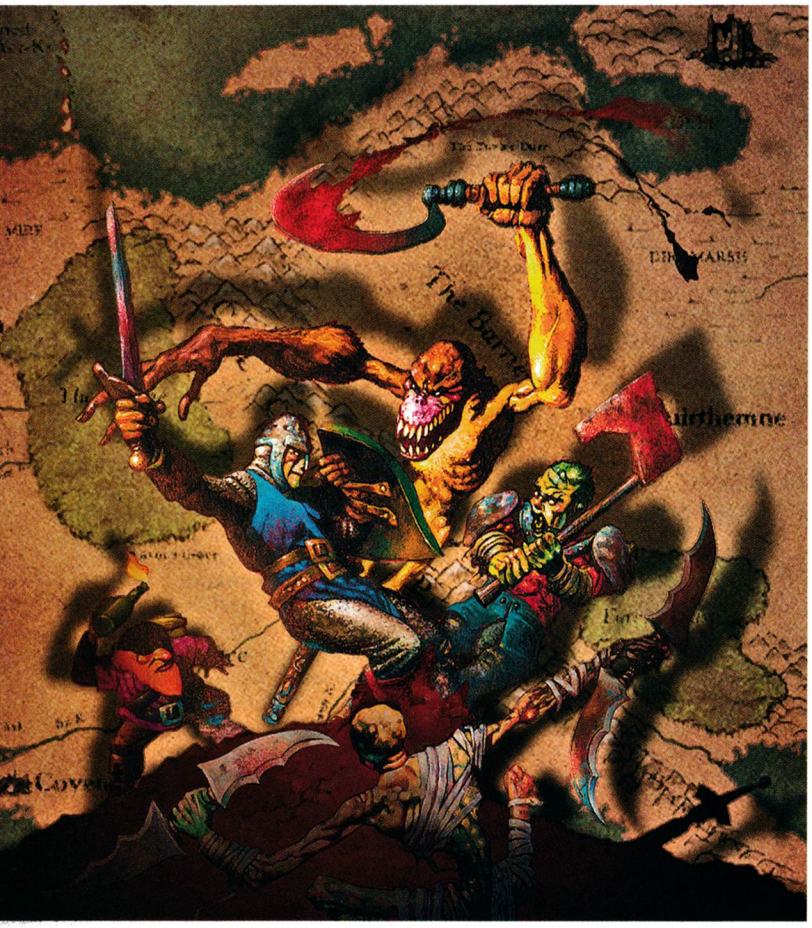
http://www.stargate-modding.de/
Статус: Бета

Е то още един мод по сериал, който не съм гледал поради вече споменатата липса на кабелна телевизия в моя живот. Вселената на Stargate се разпростира върху един филм, два сериала и няколко книги и комикса, плюс планове да бъде разширена в бъдеще. Историята в нея се върти около борбата между Земята и извънземна високоразвита цивилизация, която използва въпросната Stargate, или Звездна порта, за да идва на нашата планета и да ни казва как да си живеем живота. Съществуването на въпросния портал се държи в тайна от правителството на САЩ и кой знае, може би наистина съществува? :)
Присъстват космическите кораби и наземните единици на повечето участници в междугалактическата война. На практика можете да възпроизведете произволна битка от филмите, само че в по-голям мащаб. Възможни са сражения както на планети, така и в открития космос, благодарение на геймплей механиките от Empire at War. Имайте предвид, че SEaW е предвиден за оригиналната игра, като пач за експанжъна Forces of Corruption трябва да излезе малко по-късно. Също така част от играта е на немски, но финалната версия би трябвало да е изцяло на английски. Общо взето един приятен мод с оригинални идеи, който ни напомня, че Empire at War трябва да се изиграе от всеки уважаващ себе си RTS фен.

Георги Панайотов

Една позабравена революция

Myth: The Fallen Lords



По-младите от вас едва ли си спомнят фирмата Bungie, преди да бъде закупена от Microsoft и да навлезе в Halo ерата. Дотогава компанията имаше точно две запомнящи се заглавия. Първото бе инспирираната от анимето "Ghost in the shell" тупалка Oni. А втората бе серията Myth. Първият Myth - The Fallen Lords, датира от 1997 и беше една доста странна за времето си игра. Тогава имаше два стандарта за стратегия в реално време - WarCraft и C&C, всяка обединяваща феновете на фентъзито и сайънс фикшъна. Въпросните две игри споделяха един общ модел - строеж на база, събиране на ресурси, строеж на единици. И Myth се оказа първата игра в две много важни и революционни за жанра направления. Всъщност Myth е едно от заглавията, изградили историята на съвременния гейминг. На първо място това беше

първата истинска 3D стратегия

въпреки че няма нищо общо със съвременната представа за 3D. Използваха се 2D спрайтове за единиците и терена, но в симулирана триизмерна среда. За първи път теренът играеше огромна роля в тактиката на играча. Благодарение на него стрелците например стреляха доста по-надалеч и доста по-смъртоносно. Myth бе и първата комерсиална тактическа стратегия. Нямаше строене на бази и единици, нито събиране на ресурси. В началото на всяка мисия получаваш определено количество войски и толкова, понякога по сценарий можеш да получиш подкрепления, но трябва наистина да се грижиш за армията си.

За допълнителен стимул в тази задача се добавяха и ролевите елементи. Всяка единица се самоъпгрейдваше след всеки успешен фраг практически неограничен брой пъти. Всеки нов ранг добавяше по нещо към скоростта, с която да рути гадове, или пък точността и далекобойността ѝ, ако е стрелкова.

За жалост Myth се оказа една много неиграна игра, прокарала един тон нови идеи.

В продължението ѝ Myth 2: The Soulblighter тези иновации бяха доразвити на максимум, за да се стигне до създаването на заглавие, което ме е залепвало с часове пред монитора и ме е карало да го превъртам отново и отново прекалено много пъти, за да е здравословно. Вече с истински 3D терен, деформиращ се от действията ви, разкошен сетинг и геймплейно усещане играта бе трудна, провокираща въображението и всъщност, всичко, което искаш от едно заглавие.

Историята

също е една от по-оригиналните в историята на гейминга. В света на Myth през редовен период силите на доброто и злото се сблъскват. Всеки път се раждат Герои, които да се изправят срещу него. След смъртта си възкръсват за следващия цикъл, но този път като предводители на тъмнината. Така в хода на трите игри играчът имаше възможност да застане срещу едни и след това да се бие рамо до рамо с тях, и да види какви са били, преди да се превърнат в Fallen Lords. Изключение е последният Myth - The Wolf Age, в който всъщност се връщате назад във времето и поемате контрол над архизлодеите от първите две игри - дори култовия Soulblighter, но като бойци на светлината. Всичко това се комбинира с джуджета, мятащи коктейли Молотов и самосиндикално отнасящи цели орди от зомбита в ръцете на опитен играч. Стрелци, предизвикващи огромни пожари със запалителните си стрели или огромните Trow-ове, на страната на тъмнината, които в крайна сметка в един момент ще можеш да управляваш. И естествено - еманацията на злото - расата на Миркридиите с техни брутални усмивки, дълги уши, расти и навик да декорират бърлогите си с човешки черепи.

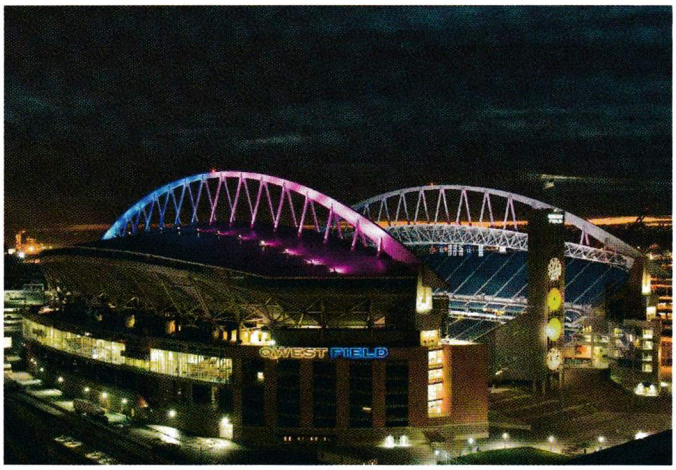
Макар и не толкова популярна у нас, играта оставя нещо общо у всеки, който се е докоснал до нея - неудържимо привличане. И дори не споменаваме мултиплейъра, който всъщност доразширяваше геймплея и даваше опция за игра със силите на тъмнината. Или пък безбройните официални и неофициални модове, както и пълни конверсии на заглавието, пренасящи го във Виетнам. В момента правата над Myth франчайза се държат от Take 2, и след сравнително неуспешната трета част, едва ли някога ще видим четвърта. Което е жалко. Защото, също като потъналите в забрава MechWarrior серии, Myth е уникална игра, допринесла немалко за гейминга днес - такъв, какъвто го познаваме.

Ралица Пейчева

От 3-ти до 7-ми октомври светът ще е е-спорт

Световните киберигри (WCG) заемат особено място в историята на развитието на компютърните технологии. През деветдесетте години на миналия век PC игрите се превърнаха от развлечение за деца и отегчени програмисти в сериозна бизнес ниша с милиарди долари оборот и почти 25-процентен годишен прираст. Техният статут беше закрепен със създаването на WCG. Засега алтернативен проект, който би могъл да съперничи на WCG по ниво на организация, мащаб и внимание, отделяно от всички видове медии, няма. Както и няма възможност да си представим Световните киберигри без спонсорското участие на Samsung, който е генералният спонсор и глобален партньор на World Cyber Games (WCG).
Днес Световните киберигри са главният турнир на годината, в който си мерят силите най-добрите от най-добрите играчи на всички континенти. Този път домакинството за Гранд финала на World Cyber Games са поели САЩ, а Сиатъл е мястото, където ще се проведе геймпредизвикателство на планетата.
Сиатъл е вторият американски град-домакин, който пребори конкуренцията, като демонстрира огромно желание и способности и най-вече като получи завидна подкрепа от правителството. През 2004 Сан Франциско събра най-добрите геймъри от цял свят в люта битка за златния медал. Наричат Сиатъл Града-пристанище, който е известен със своята младежки ориентирана култура. Домакинството му е поредната стъпка в развитието на преуспяващата гейминдустрия. В града има над 50 предприятия, които работят в тази сфера, а гиганти като Microsoft и RealNetworks са водещи в списъка на IT компаниите, намиращи се там. Именно Сиатъл е люлката и на алтернативния рок или т. нар. "грънж" течение в музиката.

На футболния стадион Qwest Field се предвижда 700 от най-добрите киберспортисти в света да вземат участие в престижното е-спорт състезание. Общият награден фонд е над $ 2 милиона и тази година се очаква да бъдат разбити всички рекорди по посещаемост.
България в последните години влиза в числото на сериозните претенденти за голямата слава. Общият брой на участниците в тазгодишните квалификации достигна 400 души, което е показателно за голямото желание на нашенците да взимат участие в най-големия геймтурнир на планетата. Освен това важен показател за растящия интерес към електронните спортове е и все по-голямото участие на родни спонсори и партньори. Състезанията стават все повече, играчите също... Command&Conquer 3 - WE.JuSt.DIDI8 (Димитър Александров), WarCraft III: Frozen Throne - inFy]Sauron (Иво Спасов), FIFA 07 - [LnX]Slavkov (Огнян Томов) и crazyKON (Георги Георгиев), SrarCraft - LaMeRR (Иван Христов) и eDDyiSrEADy (Еди Недялков) са надеждите ни за добро представяне на това издание на WCG. Шестимата играчи ще прелетят зад Атлантическия океан, за да се срещнат в битка с най-жестоката конкуренция от световен мащаб. С безпрепятственото им отлитане се ангажира лично министърът на външните работи Ивайло Калфин. Той пое ангажимента да помогне на отбора да вземе щатски визи и да замине в състава, в който е в момента. Нека припомним, че именно министърът откри националния финал за Световните киберигри тази година.



Освен подкрепата от Министерството на външните работи представителният отбор на България получи и специална покана от ръководството на града-домакин, Сиатъл. При това положение на нас не ни остава нищо друго, освен да им стискаме палци и да им пожелаем успех. Дано медалите на страната ни се увеличат с още шест броя!

Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESIO PERSY CANYON

Георги Панайотов

Driver: Parallel Lines

Така, бе хубаво осемдесетарско лято, но свърши. Ню Йорк е готино местенце, но оцеляването в него не е лесно. Наистина – имаш възможността да влезеш във всяка една кола, и веднъж закарана в гаража ти, да я подобриш, но все пак ще има моменти, в които да ти се иска да изгризкаш клавиатурата от яд.
Този гайд не е пълно walktrough. В него няма да намериш съвети „на втората мисия завий надясно, а после втората наляво и стреляй". Такъв тип указания са неадекватни в постоянно променящия се свят на Driver и оставям на твоята интуиция да прецени дали ти е по-печелившо да цепиш с колата през градинките или да изчакаш трафика.

Кинти

Нека не се лъжем – имаш ли пачка, всичко е възможно. Мисиите свързани с историята в Driver не ти носят приходи, само те приближават с една идея към следващото филмче. А от пари ще имаш нужда. Тунингът по колите струва много. Още толкова и да ги поправиш, защото можеш да си запазваш любимите возила в гаража. Дори експлоатирането на бъга за визуален тунинг не спестява достатъчно. Единствената ти опция са страничните мисии. Те идват в три варианта: Easy, Medium и Hard. Носещи ти съответно по 500, 1000 или 2000 долара (в 2006 ерата добави по една нула към цифричките). Между другото, след като превъртиш играта, се отваря опция в менюто за смяна на ерите – ще се прехвърлиш с целия си кеш от 2006 в 78-а година, но там цените са много по-ниски. Удобно за купуване на тунинг и поправка. Най-бързият и лесен начин да избиеш вложените в колите парици са състезанията на официалните писти, Hitman и Steal to Order задачите. Виж картата с всички мисии.

Състезанията

Има 3 типа състезания на писта. Най-лесна е тази, симулираща трасе на формула 1 – дълги скоростни отсечки и плавни завои. Дори с неупгрейдвана кола, лесно ще вземете ниво на трудност Easy, за Medium ще ви трябва някоя от спортните коли с всички тунинги (Raven и Zenda са най-добрите за 78-а и 06-та година). За Hard ще ви трябва най-добрата кола, с всичко напомпано на макс, добро познаване на пистата, тонове нитро или просто танк.
Състезанията са най-лесният и бърз начин да натрупате пари. А за да не ви се налага да чакате половин игрови ден докато се рестартират, просто влезте с друга кола и направете тест драйв. Когато се покажете от гаража, отново ще можете да се състезавате.
След като превъртите играта, ще получите танка на финалния бос. С него минаването на Hard става мега лесно. Просто влезте с танка в състезанието. Стреляйте веднага след началото на състезанието (с малко късмет ще гръмнете две коли едновременно) и след това си намерете теснинка, която да запушите и да отстреляте всички останали опоненти. Ако извадите оръжие по време на състезание, ще бъдете дисквалифициран. Но тъй като оръдието е част от колата ... така де от танка – когато гърмите с него не ви се отчитат черни точки в графа феърплей.
Първия път, когато минете дадена писта на Medium или Hard, в гаража ви ще ви чака уникална рейс количка. Това е подобрена версия на конвенционалните возила и подлежи на същото количество ъпгрейд (спортните коли могат да си подобрят двигателя 1 или два пъти максимум). Освен това са много по-повратливи. Така можете да се възползвате от качествата на 4 вратен седан (по-стабилен и издръжлив), който да не отстъпва нито по скорост, нито по маневреност на спортна кола.

Мисиите

Мисиите са няколко основни типа – състезателни – в които трябва да изпреварите някой или да надбягате нещо. И стрелкови – в които, освен че ще се състезавате, но ще се налага да стреляте и ще се стреля по вас. Ъпгрейдите за бронирани гуми брониран джам са задължителни, ако не искате

Златните звезди

Из играта са разпръснати 100 златни звезди – по 50 за всяка ера. Те са еквивалентът на пакетите от GTA и няма нищо общо с нивото ви на търсеност от ченгетата. Събирането им не е трудно и най-често включва избора на правилно возило, което да може да скочи достатъчно високо.

Ето и списъка на ефекта, който дават:

- Удвояване капацитета на пълнителите (двойно повече куршуми) - Събери 30 звезди
- Двойно по-издръжливи коли - Събери 40 звезди
- Безплатен ъпгрейд на всички возила - Събери 50 звезди
- Увеличение на здравето ви - Събери 10 звезди
- Увеличение на нитро капацитета - Събери 20 звезди
- Дори да сте събрали всички звезди през 78-а, с минаването в 2006-та, трябва да го направите отново.

Оптимизация

За да носи кеф една игра, тя трябва не просто да тръгне и да се движи със скорост от 5-6 кадъра, тя трябва да върви плавно. Макар и със сравнително стара графична платформа, Driver е лекинко неоптимизиран и то от към натоварване на CPU-то. Което не е проблем при стратегия (дори забавянето на скоростта може да ти помогне), но тук става дума за рейсър. Влез в настройките и премести Shader версията от 2 на 1 – така играта става малко по-малко красива, но ще спечелиш 25-25% повече скорост. Истинска оптимизация можеш да постигнеш и намалявайки Draw Distance-а, нивото на детайлност на текстурите (обектите да са на макс – всичко останало на мин. И без това при 160 мили/час не ти пука колко детайлна е тревата под гумите) и нивото на трафика.

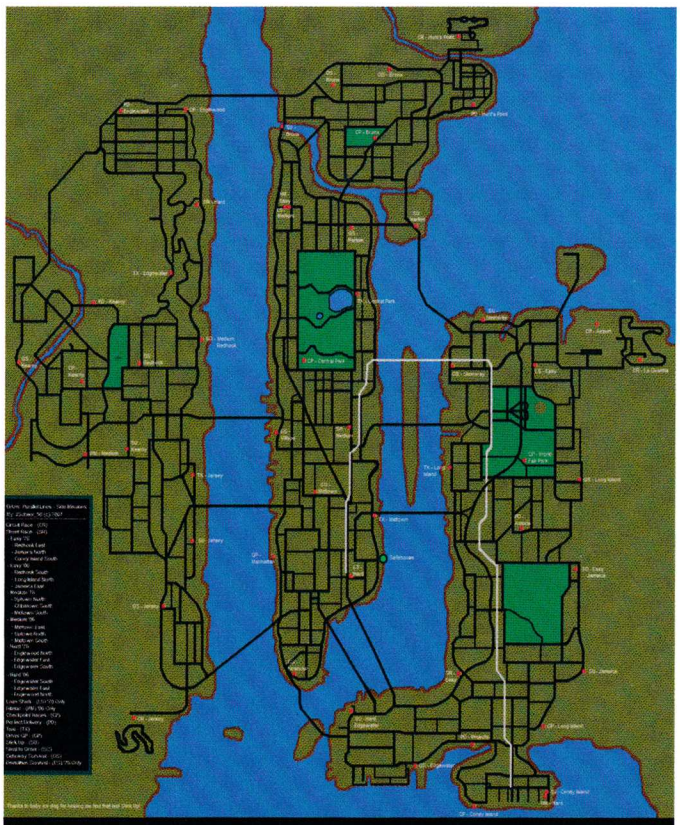
да се превърнете бързо в човешкия еквивалент на швейцарско сирене и да не губите контрол над колата. Ъпгрейдът за затъмнено стъкло освен че изглежда готино, но и дори ченгетата да минат до колата ви няма да ви забележат. Има няколко мисии с тежки престрелки, в които е добре да изберете най-издръжливото возило, правейки компромис със скоростта. Всеки по-тежък семеен джип или леките камиони с максималните ъпгрейди за скорост и малко нитро ще ви свършат работа.

Когато се покажете от колата и локнете с десния бутон целта си, не е нужно да го държите натиснат – целта си остава маркирана. Това е полезно, тъй като през повечето време трябва да шофирате, да избягвате трафика и сблъсъците и да стреляте, което е лека задача, ако разполагаме с още един чифт ръце. За този тип мисии ви препоръчвам някое от SMG-тата. Те не нанасят много щети, но за сметка на това стрелят в почти права линия дори при продължително натискане на спусъка. Ако се доближите много до целта си и тя не прави много завои, може да пробвате и с някоя от картечниците. Тежката многоцевна картечница (Minigun-а) е оптималното ви пушкало, правещо коли и хора на решетка за секунди, но се държи с две ръце – тоест не можете да я ползвате в кола. Леко с гранатомета и базуката – понякога те са адски неточни и трябва да свикнете да стреляте доста пред целта си. 4-5 куршума са достатъчни, дори за бронирен SWAT войник. За това, за да сте максимално бързи не чакайте целта ви да падне, а направо сменяйте на следващата. Тъй като маркерът стои върху нея до момента, в който не падне, и не отчита момента на смърт.

След мисията за разбиване на сексшоповете през 2006-та ще се сдобиете с Ram Rider. Спортен автомобил, бронирен от всякъде. Тя е перфектната кола – достатъчно бърза, за да може да се състезава и достатъчно здрава, за да поеме много наказание. Можете да я използвате като таран в състезанията и буквално да смажете конкуренцията или във всички стрелкови мисии да не се притеснявате, че ще избухне след първия челен удар с целта. В мисиите по историята, в които трябва да стигнете пръв, е по-лесно да отсвирите с оръжия опонентите си, вместо да ги догонвате. Самата игра чийтва на моменти и колите с които лошковците разполагат са способни на нереална скорост и маневреност, което си е нечестно спрямо играча, откъдето и да го погледнеш.

Гаражът

Гаражът е вашата Алфа и Омега, всичко започва и свършва в него. Там можете да поправяте



Страничните мисии

и пребоядисвате колите си, да подобрявате частите им и да ги тествате за файн тунинг. Освен това, когато амуниците свършат, само там можете да си купите нови за всяко едно от оръжията ви. В гаража има един малък бъг, който можете да експлоатирате всеки път, като заредите играта. Влезте с произволна кола. Запазете я в паметта на гаража. Влезте в менюто за покупка на части и изберете Body kit менюто. Изберете желаната модификация, изчакайте секунда се зареди превю формата. Цъкнете отново и когато ви поиска да конфирмирате покупката – откажете. И след това бързо натискайте клавиша Escape, за да излезете от менюто. Когато го направите, колата ви ще има чисто нов и напълно безплатен визуален тунинг.
Можете да излезете на тест драйв, променяйки някои от параметрите, за по-добро управление. Не пипайте спирачките – всички коли в Driver и без това спират прекалено бързо. Но ако искате по-голяма стабилност – то можете да снижите височината на колата. По-голям downforce означава повече стабилност и по-висока максимална скорост, но по-бавно ускорение. А ако направите Andec (местния еквивалент на Dodge Charger 76-та година) с нисък клирънс и премахнете култовото му поднасяне на всеки завой, знайте че в продължение на три години ще бъдете гонени от боговете на мускулните коли в сънищата си!!!!

DriverGP състезанията

Освен по стандартните писти (има една до всеки един от гаражите ти) можеш да се състезаваш и в два уникални рейса, даващи ти за награда уникална кола. Проблемът е да ги намериш и да ги отключиш.
За да стигнеш до това в Манхатън трябва да стартирате от safehouse-а си. Карайте направо от него, после свийте в дясно, а после в ляво, докато не застанете точно под двете крачета на „М"-то в надписа Manhatten на картата си. Продължете напред докато не стигнете до тясна алея. Движете се по нея и свийте в ляво, а после в дясно докато не стигнете до дългата магистрала точно до водната ивица. Продължете надясно още няколко метра, докато не стигнете до оцветено хале с няколко контейнера от лявата страна на входа. Влезте в халето и тръгнете в ляво, стигайки до ъгъла след това продължете по ръба до останалите три ръба на сградата. Ще се появи съобщение, казващо ви, че сте отключили въпросното състезание, и лилав кръг, от който можете да го започнете.

Наградите са:
- 1978 – San Marino Spyder Racer
- 2006 - Torrex Racer

Long Island GP race (1978 и 2006)

Long Island GP състезанието се намира в Бруклин. Изходната ви точка отново е вратата на safehouse-а. Само че тръгвате наляво, докато не се позиционирате точно над „К"-то в надписа Brooklyn на картата. От там, направете десен завой, докато достигнете до голямото Т-образно кръстовище. Завийте на него на дясно по алеята, докато не стигнете до криволичеща уличка. Минете по нея и ще отключите рейса, започващ между двете високи сгради в края на алеята.

Наградите са:
1978 era - Raven Racer
2006 era - Hot Rod

Трафик:

Когато за първи път се сблъскаш с Driver, едно нещо ще ти се набие на очи (или по-скоро ти ще се набиеш в него с 60 км в час). Това е брутална гъчканица, случваща се по улиците. Реалистично е – да, но понякога в геймплейно отношение е истински кошмар.
Имаш две решения. Можеш да играеш хитро и да роуплейваш. Все пак си бандюга, няма да тръгнеш да обираш магазини посред бял ден. Затова изчакай падането на нощта, за да оредеят колите по улицата. Но много си пази от сблъсъци фаровете, тъй като много често до бордюрите има спрели коли, които са буквално невидими на по-тъмно.
Другият вариант е мързеливият – влизаш в Options – Game и преместваш слайдъра за трафик на минумум. След това не се хвалиш колко си тарикат, защото това е с една идея по-малко позорно от чийтването. Ако изберете първия вариант, е задължително да разберете схемата на придвижване. Винаги при път с 4 платна едно е свободно, номерът е, че смяната на платната понякога е трудна. Опция е да излезете на тротоара или на тревните площи. Първото ще ви редуцира драстично скоростта. Вторият вариант прави колите почти неуправляеми. Съветът ми е – свикнете да карате мотор!
На финала – играта неслучайно е забранена за лица под 16 години, ако си от тях – недей дори да четеш този гайд.

Чийтове

Естествено, ти нямаш нужда от тях, и изобщо не ти се занимава да чийтваш, но за всеки случай... въвеждат се по време на игра:

Парола	Ефект
GUNRANGE	– Всички оръжия
CARSHOW	– Отключва всички коли
IRONMAN	– Невидимост
KEYSTONE	– Слаби ченгета (по-малко здраве и по-бавно шофиране)
GUNBELT	- Безкрайни амуниции
TOOLEDUP	– Всички ъпгрейди безплатно
ZOOMZOOM	– Безкрайно нитро
ROLLBAR	– Невидими коли

Когато изпълниш различни цели в играта (да навъртиш 666 мили например), в менюто Options се отключва под меню Cheats. В него са останалата част от кодовете.

Навърти 666 мили на километража - Bodysnatcher
Mode – сменяш скина на героя
Навърти 900 мили на километража - Far Out – виждаш адски надалеч
Навърти 700 мили на километража - Night Night – постоянна нощ
Навърти 800 мили на километража - Shortest Day – ден/нощ цикъла се сменя много бързо

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 списания
- 6 диска
- пълната платена версия на *eXtreme Rush*

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

eXtreme Rush е комбинация между аркаден симулатор и екшън, в която избирате една от десетте спортни коли и се надпреварвате с останалите състезатели. Трябва да бъдете много агресивни, за да оцелеете – преследват ви тежковъоръжени полицейски коли и дори хеликоптер! Ако ви е трудно сам, може да се пробвате с някой приятел по интернет и заедно да прецакате ченгетата. И не забравяйте – това е само игра! :-)

Системни изисквания:

- 1 GHz процесор
- 256 MB RAM
- Видеокарта с 32 MB
- Саундкарта
- 750 MB свободно пространство на диска

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

cheat line

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС. За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason ... cheat192
Advent Rising ... cheat193
Age of Empires 2 ... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Sail 2 ... cheat198
Age of Wonders 2 ... cheat199
Alias ... cheat200
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt ... cheat202

B

Batman Forever ... cheat183
Battle Mages ... cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes ... cheat185
Battlestations: Midway ... cheat186
Bionicle Heroes ... cheat187
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Caesar IV ... cheat169
Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Call of Juarez ... cheat172
Cars ... cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure ... cheat174
Celtic Kings ... cheat175
Chicken Little ... cheat221
Civilization 4 ... cheat176
NEW Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
Command and Conquer 3: Tiberium Wars ... cheat206
Commandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Cossacks II: Napoleonic Wars ... cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Darwinia ... cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX ... cheat160
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3 ... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II ... cheat167
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Eragon ... cheat155
Europa Universalis 2 ... cheat156
Europa Universalis 3 ... cheat157

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point ... cheat147
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
FlatOut 2 ... cheat150
Freelancer ... cheat151
Full Spectrum Warrior ... cheat152

G

Gangland ... cheat141
Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus ... cheat144
Gun ... cheat145

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Hearts Of Irn 2 ... cheat131
Hellforces ... cheat132
Heretic 2 ... cheat133
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate ... cheat135
Heroes of Might and Magic III ... cheat136

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140
Hospital Tycoon ... cheat214

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125
Infernal ... cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123

K

Kingpin: Life of Crime ... cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child ... cheat118
Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King ... cheat115
Lords of EverQuest ... cheat116

M

Maelstrom ... cheat207
Mafia ... cheat98
Maple Story ... cheat99
Marc Ecko's Getting Up ... cheat100
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2 ... cheat96
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Patriots: A Nation Under Fire ... cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Real War ... cheat76
Recoil ... cheat77
Red Faction 2 ... cheat78
Reservoir Dogs ... cheat79
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin ... cheat212
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
S.W.I.N.E ... cheat43
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sheep ... cheat48
ShellShock: Nam '67 ... cheat47
Sid Meier's Pirates ... cheat49
Silent Hunter 2 ... cheat50
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snoopy vs. The Red Baron ... cheat55
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
SOLDNER: Secret Wars ... cheat59
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War ... cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse ... cheat73
SWAT 4 ... cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror cheat21
Tarzan ... cheat23
Taxi Racer London 2 ... cheat24
Taxi Racer New York 2 ... cheat25
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game ... cheat29
The Hulk ... cheat31
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2 ... cheat34
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff cheat36
The Sims 2: Pets ... cheat37
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Open for Business ... cheat37
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
True Crime: NY City ... cheat40
True Crime: Streets of LA ... cheat41
Two World ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UberSoldier ... cheat14
UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate Sonic Chaos ... cheat17
Ultimate Paintball Challenge ... cheat18
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12
Vivisector: Beast Within ... cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle ... cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
WarCraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

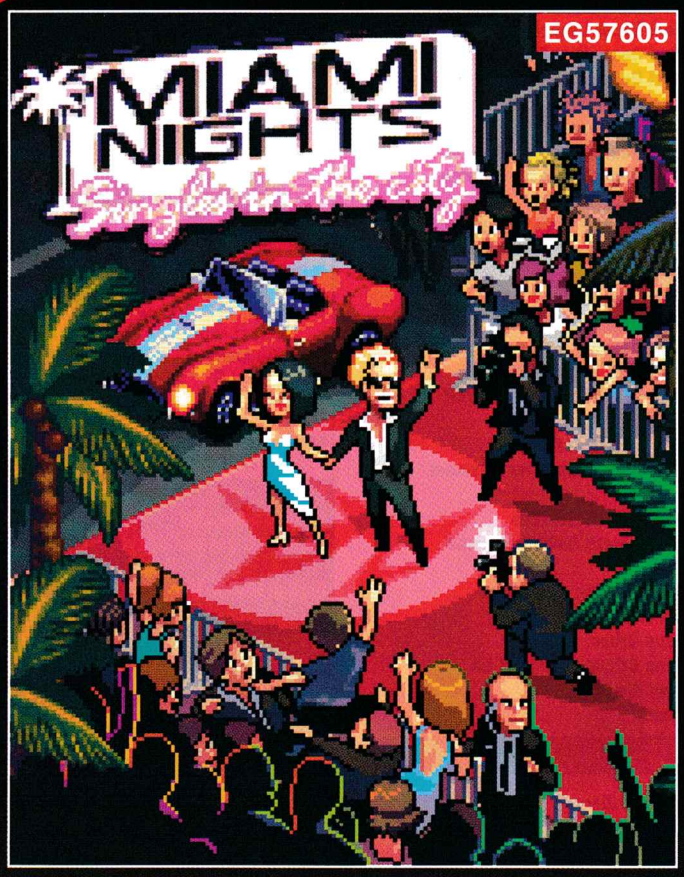
Zoo Empire ... cheat11

playstation cheatline

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

Bully ... cheat919
Canis Canem Edit ... cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 ... cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 ... cheat937
Eragon ... cheat924
FIFA 07 ... cheat925
Final Fantasy 12 ... cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties ... cheat922
Ghost Rider ... cheat913
God of War 2 ... cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories ... cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver ... cheat911
Guitar Hero 2 ... cheat915
Jaws Unleashed ... cheat902
Just Cause ... cheat921
Karaoke Stage ... cheat942
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy ... cheat906
Lord of the Rings: The Third Age ... cheat901
Marvel vs. Capcom 2 ... cheat917
Medal of Honor: European Assault ... cheat939
Mortal Kombat: Armageddon ... cheat938
Need for Speed Carbon ... cheat931
Piglet's BIG Game ... cheat926
Pimp My Ride ... cheat912
Red Ninja: End of Honor ... cheat904
Rogue Galaxy ... cheat918
Scarface: The World is Yours ... cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault ... cheat916
Spider-Man 3 ... cheat941
Splinter Cell Double Agent ... cheat935
Street Fighter Alpha Anthology ... cheat903
Superman Returns: The Videogame ... cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning ... cheat934
The Sims 2: Pets ... cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 ... cheat910
Tomb Rider Anny ... cheat944
Tony Hawk's American Wasteland ... cheat908
Tony Hawk's Project 8 ... cheat929
Total Overdose ... cheat932
Transformers: The Game ... cheat943
Urban Chaos: Riot Response ... cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 ... cheat927



EG57605

Лайфстайл. Този непонятен термин смущава сърцата на невежите и неориентирани млади хора. По някаква алогична причина всички обаче се стремят към лайфстайла и копнеят жежко да са част от него. Miami Nights: Singles in the City е игра за лайфстайла в най-чистия му вид. Ако попитате някого за какво става въпрос в този куест към славата, той едва ли ще може да ви дефинира съвсем точно рамките на сюжета – едни млади хора в Маями се срещат, изпадат в приключения и се забавляват. Крайната цел е "омайна лунна нощ е, аз искам още, още", а средствата към целта са банални, ала работещи. Междувременно героят ви трябва да изпълнява мисии и да подобрява личните си качества. Miami Nights: Singles in the City е един чудесен Sims-клонинг, който ще ви зариби за клавишите на телефона за дълго. Тази игра е като семките – почнеш ли веднъж, няма откачане, докато не я превъртиш.

Може би най-якото е възможността да преиграваш отново и отново различните ситуации в нея. Освен това, основен фактор на успеха са личните взаимоотношения. Така в зависимост от това дали хората във виртуалната вселена те харесват и – хм – обичат, ще завършиш успешно мисиите си. За да те обикнат, не е нужно много повече от това да ги предразположиш чрез разговор, шега или общо мрънкане. За разлика от други игри Miami Nights е доста гъвкава в интерактивността си. Така ако съберкате темата на разговор със събеседника, не е изключено показателите на героя да се понижат, вместо да се увеличат. В графично отношение вече съществуват по-красиви Java-заглавия. Въпреки това обаче аз съм "за" да има повече подобни продукти за мобилния телефон. Внезапно разликата между PC-гейминг и забавление през мобилния телефон буквално изчезва...

ОЦЕНКА – 97%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

EG43897

Положението с птичия грип е много сериозно. По-страшно е дори от ситуацията с лудата крава. Борбата с това пилешко заболяване е безмилостно жестока и засяга широките земеделски маси през последните години. Bird Flu е Java-игра с тематична окраска. Дори може да я наречем образователен симулатор за справяне с нашествието на неестествено разкекерчените пиленца на батко. В своята същ-

ност играта е проста – от небето като покосени падат пилета с висока температура. Вашата цел е да ги приютите в полог, където експертният медицински екип да се погрижи за тях. На пръв поглед звучи лесно, но всъщност не е. С увеличение на трудността в играта ще разберете, че има разлика между лилави и розови птички и че за всеки вид си има специални грижи. Така, ако жълтото пиле падне в синьото легълце, то умира! Не трябва да се заблуждавате, че това е нелепа и елементарна задача – създателите на играта са предвидили 20-ина нива, за да изпитат издръжливостта ви спрямо нелеката битка с гадния вирус. Всеки луд с номера си – нали ви казах, че е по-тежко, отколкото лудата крава...

ОЦЕНКА – 83%

EG95887

Soviet Spy III е игра за един герой от близкото минало, за когото читателите с ЕГН-та от късния соц едва ли са чували. Става въпрос за секретния агент на съветското разузнаване Максим Максимович Исаев, законспириран в нацистка Германия като полковник Ото фон Щирлиц. Щирлиц не е обикновен агент. Той е скромен, умен, красив и безпощаден към враговете на родината. Soviet Spy III обаче ни поставя в ера, която привидно

обезсмисля съществуването на тайния агент Щирлиц. След като нацистка Германия престава да съществува преди 60-ина години, Максим Максимович продължава да се труди на тихия фронт и да предотвратява неприятности за обикновените трудови хора. В случая обаче той ще се сблъска с нелицеприятни зомбирани хуманоиди, които с хитрост и повратливост ще отстрани. Класическите jump`n`run елементи правят изживяването доста познато. В този тип сюжетът е по-скоро второстепенен за сметка на гъвкавостта и предизвикателството на новите мисии. Опитай – стани мъж. И за финал един виц за Щирлиц. "Питат Щирлиц колко прави 4x4? Щирлиц много добре знае колко прави 4 по 4, но не отговаря – чака потвърждение от Москва."

ОЦЕНКА – 89%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

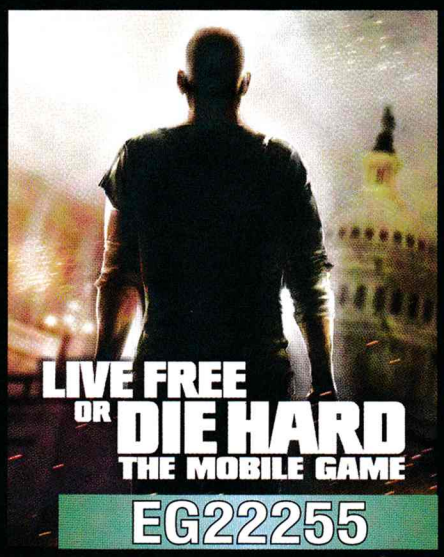
ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА И ВИДЕО ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



EG22255

УМИРАЙ ТРУДНО НА ТВОЯ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН

Официалната мобилна игра по супер хитовия филм вече и на твоя мобилен телефон.

В ролята на Джон Маккейн ще трябва да обезвредиш терористите, които са елиминирали дигиталната инфраструктура на САЩ.

Множество оръжия, здраво пукане, кръв по екрана и клавишите... Всичко това от майсторите от Gameloft.

екшън

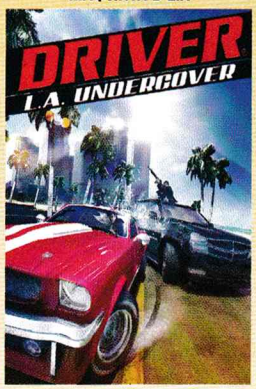
НАЙ-ДОБРИЯТ СЪВЕТСКИ АГЕНТ НА ТВОЯ GSM

EG95887 НОВО

ТОЙ ВЪРВЕШЕ И ДОРИ СМЪРТА СЕ ПЛАШЕШЕ ДА ЗАСТАНЕ НА ПЪТЯ МУ

EG47502 НОВО

ОПИТАЙ ДА УНИЩОЖИШ МАФИЯТА В L.A



EG23521 НОВО

arcade

ВЗЕМИ КИТАРАТА СЕГА Е МОМЕНТА! БЪДИ СЕБЕСИ

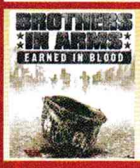
СЕПУР EG64521

ГОТОВ ЛИ СИ ЗА ТРЪПКАТА НА ЛОВА?

НОВО EG66445

ВСИЧКО ТИ Е ПОЗВОЛЕНО, ЗА ДА СТАНЕШ №1

EG65196

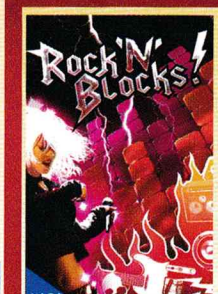


ДА КОМАНДВАШ НЕ Е ЛЕСНО. ОЩЕ ПО-ТРУДНО Е ДА ПОНЕСЕШ ПОСЛЕДСТВИЯТА.

EG63755

ИЗСЛЕДВАЙ ДЪЛБИНИТЕ НА ТРИ НЕПОЗНАТИ ПЛАНЕТИ

НОВО EG85872



ГОРЕЩ ПЪЗЕЛ С УБИЙСТВЕНИ КИТАРНИ РИФОВЕ

НОВО EG74426

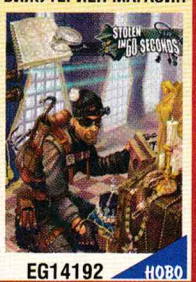
gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

adventure

ОЧАРОВАН ОТ СВЕТА НА ПИРАТИТЕ, МЕЧТАЕШ ДА КРЪСТОСАШ ШПАГИ В БИТКА, ТО ТРЯБВА ДА ИМАШ НА ВСЯКА ЦЕНА ТАЗИ ИГРА НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН.

EG51003 НОВО

ИМАМ ЛЕСНА ЗАДАЧА ЗА ТЕБ ОБИР НА БИЖУТЕРИЕН МАГАЗИН



EG14192 НОВО

sports

НОВИЯТ БИЛЯРД ИЗГЛЕЖДА РАЗЛИЧЕН

EG81058

HIT!

НОВО EG81744

СТРАХОТНА НОВА ТЕНИС ИГРА!

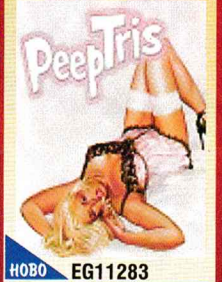
EA93541

БЪДИ СЪСТЕЗАТЕЛ .. НО В НУЖДА БЪДИ СПАСИТЕЛ

НОВО EA97724

sexy

НОВА ИГРА, ПЪЛНА СЪС СТРАХОТНИ МАЦКИ



НОВО EG11283

теми

EG14162

EG18464

EG20503

EG93588

EG14925

EG43853

EG65260

EG11499

анимации

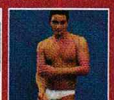
EG55411

EG12007

EG87677

EG89547

EG10541



EG56167

EG50366

EG58560

видео

EG99772

EG92375

EG92071

EG90723

EG47059

EG87911

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917.
Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ: ИЗПРАТЕТЕ SMS ДА ИЗТЕГЛИТЕ ПОРЪЧАНОТО СЪДЪРЖАНИЕ, ПОСЛЕДОВАТЕЛНО С SMS-А НА НОМЕР 1819 С КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕДИ С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG123345. ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ПОРЪЧАНОТО НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ТО НАКРАЯ: EG123345 0894XXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ТЕКСТОВ SMS С ЛИНК ЗА ИЗТЕГЛЯНЕ. ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС. ПАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

Ревю
Жанр: **Ролева стратегия**
Издател: **Microsoft**
Създател: **Mistwalker**
Платформа: **XBox 360**

Ивелин Г. Иванов

Xbox 360 си има своята Final Fantasy... почти!

Blue Dragon

Не е тайна, че японците не са сред най-запалените фенове на Xbox 360. Точно както на времето не си падаха, ама хич, по първия Xbox. Но надеждата умирала последна, твърдят някои. И ако не могат да прикоткат самите японци, то защо Microsoft да не опитат поне с феновете на мангата и японските ролеви игри?

Blue Dragon представлява точно такъв един опит, при това съвсем приличен. Всички отличителни белези са на лице – увлекателна (по японски) история, армия от различни герои, нескончаеми диалози, походови битки, всичко това, разбира се, изпипано от глава до пети в духа на японските комикси и анимация. Честно казано, не знам защо един JRPG (съкращение за "японска ролева игра) фен би решил да си купи Blue Dragon за 360 при условие, че всичко интересно в любимия му жанр се случва и ще се случва в двора на PS3. Ако смятате да направите това, за да запълните времето до излизането на Mass Effect, значи сте в много сериозна грешка. Макар и уж принадлежащи към един и същ жанр, тези две игри трудно биха могли да бъдат по-различни една от друга.

Blue Dragon започва досущ като всяко друго японско RPG – с предълъг и премуден увод, в който очевидно играещият трябва да бъде въведен във вселената на играта. По някаква странна причина, това дори се харесва на почитателите на JRPG-тата. Но ако сте сред любителите на екшън ориентираните ролеви игри със "западен" произход, подобно начало може само да ви доведе до коматозен унес. Истината, обаче е, че на около една трета от играта нещата изведнъж започват да стават доста интригуващи. Не съм сред поддръжниците на походовия геймплей, но не мога да отрека, че на японските дивелъпъри не липсват интересни идеи в тази насока. В Blue Dragon, например, за пръв път в жанра видях измерител на силата на атаката. Накратко, става въпрос за нещо адски сходно с механиката, по която се "напомпват" ударите в много спортни игри. В момента, в който решите да атакувате, на екрана ви се появява скалà, по която напред-назад се движи показалец. Вашата задача, ако искате да атакувате с максимална сила, е да спрете показалеца в оптималната зона. Не бързайте да пъшкате отегчено – има и още. Необходимо е, за да подсилите атаката си по гореспоменатия начин, понякога да загубите време. Така бихте могли лесно да изгубите "реда" си в битката. Не сте забравили, че говорим за походов геймплей, нали? Тогава вашите противници ще могат да ви атакуват два пъти подред. В същото време обаче понякога тази жертва се оказва повече от оправдана, защото форсираната до максимум атака може да наклони везните на сблъсъка във ваша полза. Повярвайте ми, това уж нищо и никакво хрумване добавя солидна доза допълнително стратегическо предизвикателство в битките на Blue Dragon. Освен това то далеч не е единственото в тази игра.

И така, Micorosft си имат свой претендент в жанра на японските ролеви игри. Опитът се зачита. Blue Dragon е игра, на която определено не липсват достойнства (невероятен саундтрак, между другото, особено за феновете на рока и хеви метъла). Дали Sqaure Enix и Sony трябва да треперят за първенството на своята Final Fntasy? Не мисля.

+
- Интересни нововъведения в походовия геймплей
- Над 60 часа чисто игрово време
- Як саундтрак

графика
звук
геймплей

4.5

–
- Действието тече твърде мудно в началото
- Моментни "насичания" на анимациите по време на битка
- Твърде дълги и много на брой междинни анимации

Ревю
Жанр: **Ролева стратегия**
Издател: **Sony**
Създател: **Level 5**
Платформа: **PSP**

Ивелин Г. Иванов

Другата история за Жана Д'арк

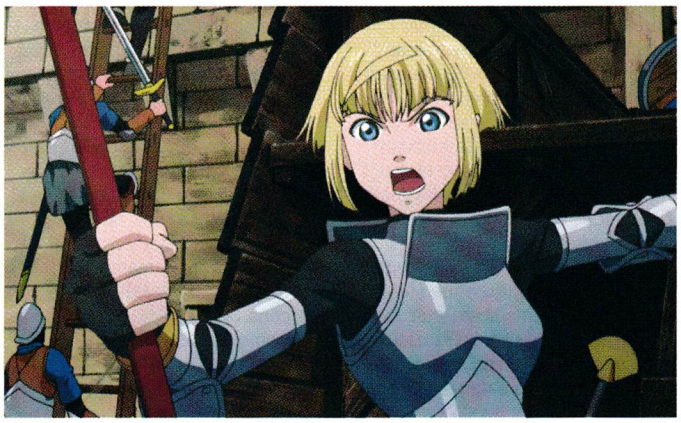
Jeanne D'Arc

Брех да му се не види, не съм и подозирал, че в 100-годишната война са участвали елфи, орки и други подобни а-ла Толкин създания. Не знаех още, че британците са се съюзявали някога със силите на Мрака, за да я завладеят Франция. Да не говорим, че нямах никаква идея за магическите умения на Жана Дарк. Виж ти, виж ти!

Всичко това, изглежда „на живо", т.е. в играта, доста забавно, макар да не съм убеден как това заглавие ще се приеме в Обединеното кралство. Всъщност Level 5 не обвиняват всички британци в заговор с тъмните сили. Според тях основната заслуга за този нечист съюз има дукът на Бедфорд, който помогнал на зъл демон да се всели в самия Хенри VI. Работата на Франция вероятно щяла да бъде спукана, ако на сцената не се появила една малко по-различна Жана Дарк.

Всъщност, цялата история започнала далеч преди началото на 100-годишната война, по времето на т.нар. "War of the Reapers". По онова време, силите на доброто насмалко не загубили в епичния сблъсък, но накрая все пак успели да наклонят везните в своя полза, благодарение на свещените амулети. Векове по-късно Жана Дарк се сдобила с един такъв амулет и след като чула гласа на Бога, поела на поход за прогонването на британците и на техните мрачни съюзници.

Оттук нататък предлага едни почти класически походов RPG геймплей, съобразен все пак с ограниченията на една преносима конзола. Вместо да залитат в ненужно усложнен геймплей, Level 5 са опитали да предложат една достойна алтернатива. В Jeanne D'Arc няма да откриете някакви сензационни нововъведения в жанра, но на дизайнерите на играта определено не са липсвали и оригинални идеи. Като например възможността за разпределяне на различните умения помежду членовете на партито преди битка. Самата система на битките е по-скоро стандартна. Бойното поле е разчертано на обичайното "каре" с квадратчета, по които да "местите" героите си. Играещият може да управлява всеки от членовете на своето парти, като за всеки ход може да избира измежду атака, използване на умение или просто пропускане на хода. Броят както на възможните ви съекипници, така и на чудовищата и противниците ви е достатъчно голям, за да ви осигури нужното разнообразие, тъй като всеки от тези герои предлага уникален набор от слаби и силни страни.



Бях много приятно изненадан от графиката и като цяло от презентацията на Jeanne D'Arc. PSP определено разполага с хардуер, който да не се задъхва и с по-сериозни графични предизвикателства. Визията на новото творение на Level 5 обаче отива отвъд техническата грамотност. Всеки детайл от нея е изпипан не само с прецизност, но с и въображение. Едно малко удоволствие да се разглеждат различните пейзажи, които предлага Jeanne D'Arc, а те са учудващо много на брой и учудващо разнообразни. Същото важи в пълна сила и за персонажите в играта. Като добавите и повече от удачния саундтрак плюс не лошата история и оригиналния диалог, това "джобно" RPG се превръща в нещо повече от "поредната преносима игричка". Жалко наистина, че Jeanne D'Arc не предлага кооперативен режим, било то онлайн или чрез директна връзка между няколко конзоли.

+
- Приятна за окото графика, в духа на Dragon Quest VII
- Достъпен, но не и елементарен геймплей
- Над 40 часа чисто игрово време

графика
звук
геймплей

5.0

–
- Липса на мултиплейър режими

Ревю
Жанр: **Ролева стратегия**
Издател: **Atlus**
Създател: **Atlus**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Свеж полъх в един застаряващ жанр

Persona 3

Ако не сте сред суперзапалените фенове на японските ролеви игри, лесно можете да сметнете (точно като мен), че щом изиграете едно такова заглавие, все едно сте ги изиграли всичките. Грешка, голяма грешка! Японските дивелъпъри не спират да ме изумяват с гениалното си умение да преоткриват вече уж изцедени до капка жанрове. Поредното, трето издание на ролевата поредица Persona (известна още с японското си заглавие - Shin Megami Tensei) е поредният недвусмислен пример в тази посока.

И ако никога преди не сте попадали на игра с подобно заглавие, няма защо да се притеснявате. Като повечето японски RPG поредици, Persona не изисква задълбочени познания върху историята, героите и дори игралната механика на предишните издания. Освен това не се оставяйте да бъдете подведени от видяното в някой случаен скрийншот. Persona 3 е всичко друго, но не и създадена за невръстни дечица. Зад леко захаросаната, здраво повлияна от мангата графика, се крият идеи, които биха се чувствали съвсем на мястото си в някои от хорър романите на Стивън Кинг, да речем. Главният герой е 17-годишен ученик, който тъкмо е бил прехвърлен в ново училище. Всичко изглежда нормално до момента, в който момчето не разбира, че жителите на малкото градче, където се намира новата му гимназия, страдат от зловещо проклятие - "Часът на мрака". Всяка нощ градът бива нападан от армия от странни същества, наречени "сенки", които се хранят с душите на хората. За късмет на нашия герой наоколо има и такива, които знаят как да се борят със "сенките". Самият той се оказва един от тях. Избраните да се борят със създанията на мрака (до един ученици от местната гимназия, между другото) умеят да призовават магически сили, кръстени "персони". На бас, че няма да се сетите, какво трябва да направи някой от тези тинейджъри, за да призове подобна сила. Мм?? Ами нищо особено всъщност... просто да опре пистолет слепоочието си и да си пръсне главата с него! Казах ви, че това не е игра за подрастващи, нали?!

Основната разлика с предишните издания е, че този път действието ("разпънато" в рамките на цяла календарна година) е разделено на две части - дневна и нощна. През деня главният герой трябва да посещава часовете в гимназията и да общува със своите съученици и с жителите на градчето. По този начин той успява да развие уменията си и така да става все по-ефективен в битките със "сенките". Всъщност няма да задълбавам твърде в тази част от игралната механика, която включва елементи, сякаш заети направо от някое от изданията на The Sims. Мога само да кажа, че, поне за мен, всичко това се връзваше учудващо добре с "мрачната половина" от геймплея на Persona 3.

Колкото до въпросната половина, тя представлява удачна комбинация от класически и оригинални RPG идеи. Както повелява традицията, битките са походови, без това да ги прави мудни или досадни. По време на една такава битка главният герой няма пряк контрол върху членовете на своето "парти", в смисъл, че не може да играе с всеки от тях. Вместо това, той може да им подава команди, с които да контролира (донякъде) тяхната "стратегия".

Новият Shin Megami Tensei предлага учудващо свежо забавление в рамките класическата японска RPG традиция, което ще допадне особено на феновете на мистиката и хоръра. Едновременно с това новите "експериментални" елементи, в духа на "лайф сим" игрите, вероятно ще привлекат хора, които не си падат задължително по ролевите игри и/или мангата.

- Оригинална история
- Перфектно балансиран геймплей
- Интересни "сим" елементи

графика
звук
геймплей

4.5

- Графиката може да се стори "твърде манга" на някои
- Новите елементи могат да отблъснат някои феновете

Ревю
Жанр: **Спорт**
Издател: **Nintendo**
Създател: **Next Level Games**
Платформа: **Wii**

Ивелин Г. Иванов

Никога не сте играли футбол като този!

Mario Strikers Charged

В същност, може би сте играли подобен футбол, в случай че Mario Striker за Game Cube се мъдри във вашата колекция. Ако за пръв път чувате за подобна игра и сте сред щастливите собственици на Wii, значи ви чакат някои от най-забавно прекараните часове пред телевизора. Game Cube изданието с почти идентично име беше сред една от най-популярните спортни игри на 2005-та, при това напълно заслужено. Всъщност да наречеш Mario Strikers Charged спортна игра би било леко преувеличение. Макар принципно да става въпрос за футбол, приликите се свеждат до факта, че се състезават отбори от няколко участници (в този случай петима), че има врати и че в тях трябва да се вкарват голове. Всичко останало е супер шантав купон в духа на някои от най-безумните (в най-добрия смисъл на тази дума) заглавия на Nintendo до момента. Идеята е проста – реализирайте достатъчно пасове помежду играчите си, за да успеете да "заредите" своя supercharge удар, с който след това да опитате да опънете мрежата на противниковата врата.

Всичко това вероятно би се превърнало в едно не дотам интригуващо занимание, ако не бяха различните футболни стадиони на Mario Strikers Charged. Накратко, те са всичко друго, но не и обичайните затревени правоъгълници. "Терените" този път са осеяни с всевъзможни опасности – от вулканични кратери до електрически мини с високо напрежение. И за да бъде веселбата още по-голяма, от време на време върху главите на участниците се изсипват истински природни бедствия, като например торнадото, повлякло със себе си стадо тре- вожно мучащи крави.

Макар геймплеят на Mario Strikers Charged да е на светлинни години от реализма на FIFA и PES, играта всъщност предлага почти пълния набор от удари и пасове, които сме свикнали да виждаме в "сериозните" футболни симулатори. Естествено, този път в действие влизат и екстрите на Wii контролера. За да отправите супер удар към противниковата врата, вие трябва да разклатите "дистанционното" на конзолата, а с разтърсване на "нунчаку" контролера можете да попречите на противника на свой ред да опита да порази вратата ви. Както при повечето Wii игри, издадени от Nintendo, управлението и този път е на нужното ниво. Може също спокойно да се каже, че включването на "моушън сенсор" функционалността допълва чудесно и без друго безупречната игрална механика на предишното издание.

Друга интересна новост е свързана с факта, че този път играещият може сам да сформира своя отбор, избирайки от целия наличен списък с "футболисти". Вероятно ще ви прозвучи несериозно, но ви съветвам да подходите внимателно в окомплектоването на своя тим. Не бих могъл да твърдя това със 100%-ова увереност, но за сравнително малкото време, което имах с играта, ми се стори, че различните комбинации от играчи работят с различен успех.

Това, в което Mario Strikers Charged изостава от своя Game Cube предшественик, безспорно е балансът между отделните играчи. Не е нужно кой знае колко време, за да усетиш, че някои от тях просто вкарват голове по-лесно от останалите. В никакъв случай не става въпрос за проблем, който едва ли не съсипва играта. И все пак след известно време проблемът започва да се усеща сериозно.

И все пак, въпреки че не е събитие от порядъка на това, което Mario Strikers беше за Game Cube, Charged определено е игра, която Wii феновете просто не могат да подминат. Да не говорим, че това е и първата игра за новата конзола на Nintendo, която предлага наистина пълноценен онлайн геймплей.

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Factor 5**
Платформа: **PS3**
Премиера: **август 2007 г.**

Ивелин Г. Иванов

От кокпита на X-Wing върху гърба на дракона

Lair

Factor 5 са стари мои (а и не само мои) любимци. Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Rogue Leader, Star Wars: Rebel Strike... мисля, че вече се сещате за кого иде реч. Едва ли някой би имал нещо против "факторите" да продължат до края на света с игрите от света на Звездни войни. Някой освен самите тях. Защото след почти десетилетие, посветено на Люк Скайуокър и компания, Factor 5 явно са се почувствали уморени да предъвкват едни и същи теми.

Старата им любов към битките във въздуха обаче така и не е хванала ръжда. Поредното заглавие на немския дивелъпър спокойно може да бъде определено и като "Rogue Squadron с дракони", при това без ни най-малка доза ирония. Феновете на Star Wars класиките от портфолиото на Factor 5 просто няма как да не си паднат по Lair.

Ще прескоча набързо подробностите около историята на новата игра, за да ви кажа повече за нея в неизбежното ревю на Lair. Нека засега да уточним, че става въпрос за фентъзи свят в духа на класиката на Ан МакКафри "Ездачите на дракони от Пърн" (Умишлено ще подмина нещото, наречено "Ерагон", по една проста причина – в него няма дори половин оригинална идея). Главният герой е ездачът на дракон на име Рон, като за разлика от някои от културните игри в жанра (като Drakkan, разбира се) той и неговият летящ, огнедишащ звяр остават неразделни по цялото протежение на играта. Или с други думи – ако сте очаквали мисии, в които Рон ще мотае наоколо на двата си крака в стил Rebel Strike, значи просто ще трябва да забравите за тях. Не че в играта липсват "наземни" битки, но за тях малко по-късно.

Естествено, хлябът и солта на Lair са въздушните сблъсъци. От гърба на своя дракон Рон може да атакува както цели по земята, така и други, вражески ездачи и техните питомци. Тук му е мястото да уточня, че управлението (използващо се адски умело от прословутата six axis функционалност на Dual Shock 3) е безупречно, но и вие едва ли сте очаквали нещо друго от ветерани във въздушните и космически битки като Factor 5. Контролът на вашия дракон по време на полет е невероятен купон, но и прилично предизвикателство на моменти. Едновременно с това авторите предлагат някои доста оригинални хрумвания, като например възможността буквално да изблъскваш противниковите дракони, почти като в класическите автоекшъни от 70-те и 80-те. С тази разлика, че този път екшънът се случва на сериозна височина и по време на полет. Отново в духа на споменатите по-горе SW класики Lair позволява "прихващането" на няколко цели, като всичко това е комбинирано с умелото използване на нещо като bullet time.

Битките на земята са не по-малко удовлетворяващи, но по малко по-различна причина. Докато във въздуха всичко (или почти всичко) е финес и ловки виражи, на земята вашият дракон е нещо като аналог на танк с огнехвъргачка. Или с други думи – груба сила преди всичко. Вече чувам някой разгневени почитатели на ненасилието да надигат вой за начина, по който драконът на Рон възстановява здравето си. Ами да, той просто си хапва от победените противници, като всичко това е подкрепено и с няколко доста "буквалистични" анимации.

Lair би трябвало да пътува към щандовете на родните специализирани магазини по времето, в което пиша тази статия, така че очаквайте пълния, подробен преглед на играта много, много скоро.

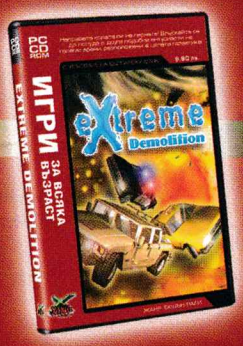
С УПЪТВАНЕ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНА 9.90 ЛВ.

eXtreme Demolition

Направете колата си на парчета!
eXtreme Demolition – една същинска разрушителна фиеста. Пряко доказателство за уменията на независимите геймстудия, които с малко повече финансова подкрепа от някой голям разпространител биха могли да сътворят истински чудеса. В технологично отношение геймката не достига нивото на Need For Speed или FlatOut, но примамливата ѝ цена компенсира това неколкократно. Убедете се сами.
С eXtreme Demolition Xing Interactive ви канят да забравите правилника на пътя, да се качите във виртуалното возило и да изпуснете цялата пара, насъбрала се с вас. Играта не изневерява на името си. Тя предлага едни от най-разнообразните нива – ще прекосявате покривите на многоетажните небостъргачи, ще преодолявате законите на земното притегляне и ще карате дори по стените и таваните!

Основни характеристики:

- Подчинете гравитацията на своята воля – шофирайте навсякъде!
- Подкарайте към унищожение най-разнообразни превозни средства, включително екзотични спортни коли, болиди от Формула 1, че дори и камуфлажни военни машинарии!
- Най-накрая игра, чийто режими не представляват просто пълнеж. Освен познатия на всички ни деатмач, може да се пробвате на експлозивния "бомбен" режим или на плени флага на една от специално създадените за случая CTF арени. Че даже и на футбол...
- Специален "куест" режим, в който ще трябва да преминете през няколко предизвикателни нива, за да откриете истинската причина за провеждането на този смъртоносен турнир.
- Играта включва носителя на награда мрежови енджин, използван в популярните мултиплейър шутъри Tribes и Tribes 2.



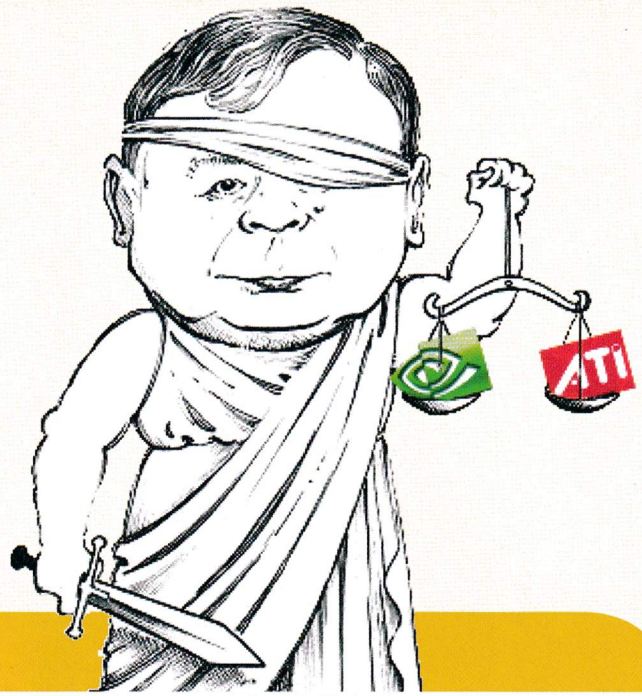
Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Факти, факти...



КОНКУРЕНЦИЯ

Firefox настига IE

Firefox, може би най-популярната алтернатива на Internet Explorer, печели все по-голяма популярност на територията в Европа, в сравнение с браузъра на Microsoft, твърдят от XiTi Monitor. Според най-новите изследвания 28% от европейците сърфират с Firefox, 7% повече от миналата година по същото време.
Нещо повече – в някои страни използването на Firefox е еднакво с това на Internet Explorer. В Словения например то е най-високо – 47.9%. На второ и трето място са Финландия и Словакия съответно с 45.4% и 40.4.%.
Най-общо казано около 28.9% от жителите на Океания използват Firefox, 18.7% в Северна Америка и около 15% в Южна Америка, Африка и Азия.
„Надяваме се, че ще продължим да печелим все по-голям дял от пазара, тъй като целта ни е да предоставим възможност за избор. Монополът води до липса на иновация", заявява Тристан Нитот, президент на Mozilla Europe.
Microsoft не се притесняват особено много от положителното развитие на Firefox, стига този браузър да е на тяхната операционна система. Авторите на Firefox обаче казват, че „целта ни е да накараме Microsoft да работят и по-добрят IE. Искаме по-добро сърфиране за всеки."

nVidia печели, AMD губи

В суровия бизнес на видеокартите пазарният дял е всичко. Въпреки че второто тримесечие по традиция е слабо за компютърната индустрия, nVidia натрупаха значителни печалби. Според Jon Pediie Research компанията е продала над 26.48 милиона карти, спечелвайки около 32.6% пазарен дял. Миналата година той бе по-малко от 20%.
Като цяло Intel, със своите 30.59 милиона продадени части, все още държи в юмрука си пазара с дял от 37.6 процента (нараснал в сравнение с миналата година с едва 3.1 процента). За съжаление на AMD обаче, при нейното ATI подразделение се наблюдава значителен спад в пазарния дял. За тримесечието те са продали едва 16.86 милиона карти, което е доста малко число в сравнение с миналогодишните 19.67. Така техният дял е спаднал от 26.7% на 19.5%.

ЗА ВСЕКИГО ПО НЕЩО

Google разработват свой телефон?

Уебгигантът Google не отрече, че работи върху свой собствен модел телефони, наречени GPhones и насочени към използването на техните най-разпространени услуги като търсачка, електронна поща и карти.
В изявление за медиите представител на Google е казал, че компанията му работи с оператори, производители на телефони и най-различни други подобни фирми, за да направят така, че да „поднесем услугите ни на хората навсякъде по света".
Google отказват да потвърдят, че става въпрос за телефон.
Думите „Това, което потребителите и партньорите ни искат от нас, е търсачката и програмите на Google да се появят и на мобилни телефони. Затова ние работим усърдно всеки ден, за да направим това реалност" са повече от красноречиви.

Предстои трето официално закърпване на XP

Service Pack 3 ще има със сигурност, поне така смятат TechPowerUp, позоваващи се на предоставената им официално информация. Обновлението ще се появи през първото полугодие на следващата година и по всяка вероятност ще добави към XP някои от подобренията, които наблюдаваме във Vista.
Service Pack 2 излезе преди около четири години и противно на мнението на мнозина, направи Windows XP доста постабилен. Това прави забавянето на SP3 с една идея по-разбираемо.

Емином ще съди Apple

В последно време всеки иска да си гризне от ябълката.
През юли Apple бяха обвинени в нарушение на авторското право във връзка с песента "Girlfriend" на Аврил Лавин, а малко по-късно обикновеният потребител Хосе Трухило недоволстваше от батерията на iPhone.
Сега е ред и на Емином. В началото на август неговият продуцент (Eight Mile Style) и мениджър по авторските права Мартин Афилиейтъд завеждоха съдебен процес за милиони долари, обвинявайки Apple, че са позволили даунлоуда на песните на детройтския рапър за iPod.
Те твърдят, че Universal Musical Group въобще не е разрешавала подобно нещо.
След като Eight Mile и Мартин поискали разпространението да спре, Apple, естествено, отказали.
От 99-те цента, които Apple получават за всяка една песен, свалена от iTunes, 70 отиват за звукозаписната компания. Тя пък от своя страна дава приблизително 9.1 цента на издателя на парчето.
Това кара певците всячески да се опитват да получат по-голям дял от тези 60.9 цента, така че нищо чудно в бъдеще да се появят и други подобни процеси.

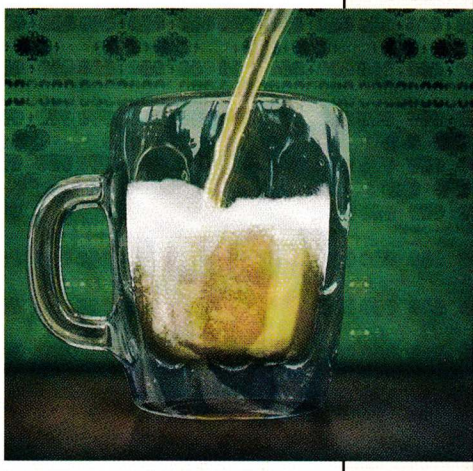
ИДЕЙНО

Най-удобната клавиатура?

Logitech представиха клавиатура от ново поколение с три ключови елемента: специална вълнообразна подредба на клавишите, U-образна извивка на бутоните и съобразена с дланите мека подложка.
Според проучване, проведено в Харвард, обикновеният потребител прави по около два милиона удара по клавишите за година. Това се равнява на двеста часа писане на клавиатура. В такъв случай защо този досаден за мнозина процес да не стане с една идея по-удобен, питат се от Logitech? Благодарение на новия Wave дизайн, съобразен изцяло с формата на човешките ръце, клавишите на клавиатурата при "A" и "Enter" са най-високи, тъй като те обикновено се натискат с кутретата. Височината постепенно намалява към "D" и "K", които се натискат най-често със средните и по-дълги пръсти. При "G" и "H" бутоните отново стават по-високи, тъй като се натискат предимно от показалците. Приблизително 4 мм е най-голямото разстояние между най-ниската и най-високата част на клавишите.
Дланите и пръстите могат да си почиват само в естественото си положение, когато клавишите са по-близо до върхчетата на пръстите. Точно това прави Wave толкова удобна за всеки, който работи твърде дълго на компютър, твърдят от Logitech.
Към „вълнистата" клавиатурата е включена и безжична мишка, с която може да се работи елементарно както с лявата, така и с дясната ръка. Безжичният вариант на Logitech Wave се продава за 89.99 евро, докато моделът с кабел – за 49.99 евро.

Искате ли една виртуална бира?

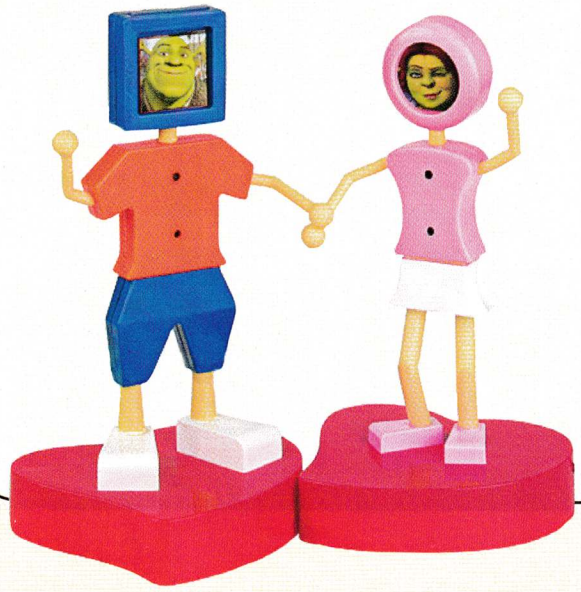
Учени от Австралия и Южна Корея направиха една изключително нестандартна демонстрация. Те наляха виртуална бира по време на конференцията SIGGRAPH 2007. Според тях „физиката на мехурчета в газирани напитки като бирата е доста сложна", но добавят, че техният специален софтуер е успял да пресъздаде процеса едно към едно. Нещо повече – той използва далеч по-малко процесорно време и отнема много по-малко ресурси, за да се постигнат по-добри резултати, отколкото при други програми, специализирани в направата на специални ефекти. Сега учените ще се опитат да продадат творенията си на холивудските студия, което би трябвало да ги улесни при направата на филми като „Посейдон" и „Перфектна буря".



АБСУРДИ

Виртуални USB компаньонки

Макар и да възприемаме много от нашите джаджи за „виртуални приятели", добрите момчета и момичета от Brando отведоха това усещане с една крачка напред, предлагайки на всички онези самотни чиновници т.нар. виртуални USB приятели. Те се разпространяват в две разновидности - „виртуален приятел" и „виртуална приятелка" - и представляват пластмасови човечета, снабдени с инфрачервени сензори за движение и над 100 предварително зададени реплики (плюс „редактор на личността" за по-добро разбирателство). Ноткa на реализъм е възможността да сложите снимка по избор в главата-рамка на вашия USB приятел. Ако това е компанията, от която се нуждаете, може да си закупите въпросната дрънкулка за $17 долара. Или направо целия чифт за $30.



Фатални батерии

Всичко е игра, поне докато някой наистина не пострада. Случаят с 22-годишно хлапе от Китай е точно такъв. То загина вследствие на избухването на батерия за мобилен телефон, намираща се в джоба му. Експлозията била толкова мощна, че счупила ребрата му и остатъците се забили в сърцето. Макар и спасителният екип да успял да го закара до местната болница, то починало малко след това. На този етап името на производителя на батерията и телефона се пазят в тайна.

Истински ли са вашите онлайн приятели?

С неизбежното популяризиране на Facebook един въпрос все повече започва да притеснява неговите потребители – истински ли са техните онлайн приятели. Оказа се, че съществуват хора, при това не един и двама, които плащат на други да се представят за тях онлайн. Да блогват, постват, сърфират и т.н. И на всичкото отгоре някои от тях получават скромната заплата от $2000.
Добре известен факт е, че китайци прекарват 12 часа на ден, 7 дни в седмицата пред компютъра, събирайки злато в World of WarCraft и получавайки 12 цента на час за труда си, за да могат по-мързеливите геймъри от Америка и Европа да си купят нов меч, без да се потят повече от необходимото. Но нима е възможно да съществува група от заети изпълнителни директори, наемащи други, които да им вършат мръсната онлайн работа? Макар и мнозина да отричат това на този етап, няма как да не се съгласим, че една нова професия изгря на хоризонта.

Стоян Спахиев

Radeon HD – DirectX10 серията на ATI/AMD част 1

Най-голямата новина, свързана с ATI след поглъщането ѝ от AMD, бе забавянето на пуска на DirectX10 видеоускорителите ѝ. Събитието най-накрая се състоя около половин година, след като конкурентът nVidia пусна GeForce8. За това време nVidia пуснаха на пазара и моделите си от среден и нисък клас. ATI/AMD компенсират забавянето като обявяват направо цяла гама DX10 чипове – Radeon High Definition 2900, 2600 и 2400.

Radeon X1000 – последни модификации

Между излизането на GeForce8 и появата на Radeon HD2000 ATI пуснаха няколко „нови" продукта. X1950XT представлява малко по-евтин вариант на дотогавашния флагман X1950XTX – честотата на чипа му е намалена от 650 MHz на 625 MHz и използва по-бавна памет – 900 Mhz / 1800 DDR вместо 1000 Mhz / 2000 DDR. X1950GT е вариант на осъвременения X1950Pro (X1950 с вградена CrossFire поддръжка без Master платки) с памет, работеща на 600 Mhz/1200 DDR вместо 690 Mhz/1380 DDR. Radeon X1800XL с 512 MB бе наречен X1800GTO2, след като първата X1800GTO платка спечели голяма популярност (заради доброто съотношение цена/производителност). X1600Pro получи малко по-бърза памет (400 Mhz/800 DDR вместо 390 Mhz/780 DDR) и цели две нови имена – първоначално X1300XT, а по-късно "чист" X1650. Radeon X1300 и X1600 се сдобиха с превъплъщения за преносими компютри с наименования, увеличаващи хаоса и объркването – X2300 и X2500. Допълнително към тях се присъедини и HD2300 (X1300 с една от функциите на HD2000 - UVD декодер за H.264/VC-1 видео). След поглъщането на ATI от AMD и по времето, когато X1950XTX все още беше най-бързият видеоускорител (преди появата на GF8 – когато nVidia бяха принудени да пуснат двуплатковите GF79xxGX2), беше пусната юбилейна серия Radeon X1950XTX ?ber edition. Тактовите му честоти са леко завишени спрямо стандартните за X1950XTX – чип, работещ на 670 MHz вместо 650 MHz и памет на 1050 Mhz/2100 DDR вместо 1000 Mhz/2000 DDR. Комплектът Radeon ?ber edition се състои от куфарче с две платки (стандартна и Master-платка за CrossFire), пълен комплект аксесоари и сертификат, подписан от Дейв Ортън (CEO на бившата ATI). За целия свят са произ-

XPERTVISION HD 2400XT SONIC

XpertVision HD 2400XT Sonic		
Производителност	0,6/6	- около 15% от GF8800GTS и доста под GF8800Ultra - незадоволителна при 1280x1024
Производителност в класа 100-200 лв.	1,9/6	+ близка до GF8400GS, но ненадминаваща GF8500GT - малко по-ниска от референтните HD2400XT
Функционалност	6/6	+ ускорено H.264 декодиране + DirectX 10.0 поддръжка + възможност за HDMI със звук и картина
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	3/6	- Няма CrossFire конектори - Няма HDMI преходник - Няма S-Video TV-Out кабел
PC Mania mark	11,5/30	

XpertVision HD 2400XT Sonic използва RV610 чип, работещ на референтната честота, определена от ATI за HD2400XT - 700MHz. Паметта на платката обаче е малко по-бавна от референтната - 750MHz/1500DDR вместо 800MHz/1600DDR. На това се дължи и малко по-ниската цена в сравнение с HD2400XT продукти на други производители. Обемът на паметта е тип GDDR3 и е с обем 256MB, като чрез HyperMemory от системната памет може да се заемат още 768MB (общо 1GB) стига да има достатъчно налични (2GB).
Платката е с един DVI-I изход (dual-link DVI + VGA) с поддръжка на HDCP, един VGA и един 7-изводен HD/TV-Out. Платката няма CrossFire конектори за двуплаткова работа, а за целта използва PCI Express x16 интерфейса си и няма нужда от допълнително захранване освен PCIe x16 слота. Радиаторът и вентилаторът ѝ не са големи и не заемат пространството над съседния PCI/e слот. Комплектацията не е впечатляваща - един композитен HDTV-Out кабел и един преходник DVI-към-VGA.

DMark2006, 1280x1024	2216
DirectX 9.0/SM3.0, 1280x1024, 2xFSAA	10-20 fps
DirectX 10.0/SM4.0, 1280x1024	5 fps

Тестовият модел е предоставен от "Аргус Компютри"
Цена: 130 лв.

SAPPHIRE HD 2900XT

Sapphire HD 2900XT		
Производителност	4/6	- бърза, но не чак колкото GF8800GTX/Ultra
Производителност в класа 400-900 лв.	5,9/6	- GF8800GTS/320MB има по-добро съотношение скорост/цена
Функционалност	5,2/6	+ DirectX 10.0 поддръжка + възможност за HDMI със звук и картина - няма ускорено H.264 декодиране
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	6/6	+ HDMI преходник + пълен комплект ViVo кабели
PC Mania mark	21,1/30	

Sapphire HD 2900XT работи с референтните честоти, определени от ATI за HD2900XT - чип R600 на 740 MHz и памет на 825MHz/1625DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с обем 512 MB. Цената на платката се движи в горе-долу същия диапазон като на останалите HD2900XT модели. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 9-изводен ViVo (Video-In/Video-Out) конектор. Както всички HD2900XT и продуктът на Sapphire има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или повече видео платки и освен PCIe x16 слота има два конектора за допълнително захранване (един 6-изводен и един 8-изводен).
Платката е дълга 24 cm, заедно с охладителя тежи около 1 kg и заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Комплектацията е доста добра - HDTV-Out кабел (компонентен), два преходника DVI-към-VGA, един ViVo кабел (4 накрайника съответно за S-Video и композитни TV-Out и Video-In), CrossFire съединител, DVI-към-HDMI преходник (HD2000 поддържа има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си). Както към всички HD2900XT е включен безплатен купон за "The Black Box" на Valve, включващ Half-Life2: Episode Two. Освен това Sapphire са добавили PowerDVD 6 (за съжаление поддържащ само двуканален звук), PowerDirector4 и 3DMark06. Единственото, което липсва, са кабели за захранване на 6/8-изводните конектори от стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки), в случаите, когато захранването в кутията ви няма 6/8-изводни накрайници, но все пак има достатъчно мощност за работа с HD2900XT.

DMark2006, 2560x1600	6256
DirectX 9.0/SM3.0, 2560x1600	10-60 fps
DirectX 10.0/SM4.0, 1280x1024	15-50 fps

Тестовият модел е предоставен от "Асбис България"
Цена: около 740 лв.

ведени са едва 500 броя Uber edition.

HD2900 (R600)

Верни на досегашните си твърдения ATI реализират DirectX10 поддръжката чрез унифицирани изчислителни модули (Unified Shader 4.0). R600 съдържа 64 суперскаларни Stream процесора, всеки от които има по 5 изчислителни блока и блок за обработка на разклонения. 64 SP-та са разпределени в четири SIMD масива по 16, всеки от които има по 3 порта за подаване на информация (един обслужващ текстуриращите модули и два за многонишковия блок за разпределение на задачите). Текстуриращите модули се явяват пети масив по отношение на разпределителния блок и съответно имат два входящи порта, които го обслужват. R600 разполага и с малък допълнителен „команден процесор", който разтоварва централния процесор на компютъра от обслужването на видеодрайвера.
Текстуриращите модули са разпределени в 4 групи по 4 и естествено поддържат всички нововъведения на DX10 (4x32bit HDR и т.н.). R600 има три блока вътрешна памет, която обслужва текстуриращите модули: Vertex Cache (32KB, осем пъти повече от X1950), Texture Cache L1 и L2 (256KB).
Stream процесорите поддържат изцяло FP32 и IEEE754 и могат да изпълняват до 5 MAD обработки/цикъл или 4 MAD, заедно с една по-сложна операция. В това отношение архитектурата R600 се отличава значително от G80 (GF8800) – при R600 правилното разпределение на инструкциите ще оказва по-голямо влияние на производителността (т.е. има потенциал бъдещи оптимизации в игрите и драйверите да се отразят положително, но от друга страна, това означава, че недотам оптимизиран код ще се изпълнява по-бързо при G80).
Финализиращите модули на R600 са разпределени в 4 групи по 4. Алгоритмите за изглаждане на ръбове (anti-aliasing) също са доразвити. Режимът MSAA (Multi-Sample AA) 6x е заменен с 8x и подобно на GF8 с CSAA (Coverage Sampling AA) и при R600 MSAA обработката се подсилва чрез CFAA (Custom Filter AA) или ED (Edge Detect filter AA). Като качество на изображението ED дава най-добри резултати, след това е CSAA и накрая CFAA. Активирането на CFAA/ED при 4x MSAA дава еквивалента на 12x FSAA (Full-Screen AA), а при 8x MSAA – на 24x FSAA. Засега GF8 поддържа максимум 8xQ MSAA или 4x MSAA с CSAA, което е аналог на 16x FSAA.
Освен задължителните за DX10 Pixel, Geometry и Vertex Shader в R600 е запазен и Tessellation модула от Xenos (видеоускорителят в Xbox360, който е разработен от ATI). Той позволява изработването на по-детайлни изображения с минимално натоварване на процесора, паметта и шините. За съжаление едва ли игрите (освен тези, първоначално разработвани за Xbox360) ще го използват, при положение че такъв засега има само в ATI ускорителите.
R600 е единственият чип от Radeon HD фамилията, който няма Universal Video Decoder (UVD). Подобно на GeForce8 върховия модел подпомага разкомпресирането на MPEG4 (H.264, VC-1) потоците само частично и то, използвайки Stream процесорите си. Първоначално се очакваше R600 да използва UVD също като по-малките Radeon HD чипове. Това води на мисълта, че UVD засега е деактивиран в R600 поради изникнал в последния момент проблем. При GF 8800 (G80) ситуацията е различна – там просто се използва по-старият VP1 тъй като VP2 се появи месеци по-късно, заедно с GF8600/8500.
R600 запазва вътрешния пръстеновиден интерфейс за обмен на данни, но го разширява до ширина 1024-bit (512-bit за четене и 512-bit за запис). На пет места върху пръстена са разположени входно/изходни модули. Четири от тях имат по два 64-битови канала за достъп до локалната памет (т.е. общо 512-bit интерфейс – най-големият измежду настолните видеоплатки), а петият е PCI Express x16 интерфейс за връзка с чипсета.
R600 запазва осъвременяванията по отношение на многоплатковата работа (CrossFire), въведени с X1950Pro – две и повече платки могат заедно да изработват картината като подобно на SLI обменът на данни помежду им се осъществява чрез конектори между платките (по два на платка) или чрез PCI Express интерфейса. Поддържа се разделителна способност до 2560x2048@60Hz.
Както всички съвременни видеоускорители и R600 поддържа едновременна работа с два от видео изходите си. Поддържат се 10-битови цветове (30-bit изходи). R600 има два двуканални (dual-link) DVI изхода (до 2560 на 1600@60Hz) с вградена HDCP поддръжка (за неразкодирани дискове/файлове) и за двата, два VGA 400MHz RAMDAC (до 2048x1536@85Hz) и един HD/TV-Out (до 1920x1080i) – S-Video, композитен (1 RCA куплунг) или компонентен (3 RCA куплунга за HDTV). Досега обявените HD2900 платки имат и Theater 200 чип, който се използва за Video-In (S-Video и композитен сигнал, не се поддържа HDTV), т.е. платката става ViVo (Video-In/Video-Out). Все още няма GeForce8 ViVo платки, но това не е съществена загуба, тъй като повечето хора, нуждаещи се от „вкарване" на видеосигнал, така или иначе си купуват допълнителна TV тунер платка.
Отличителна черта на Radeon HD фамилията е поддръжката на „пълен HDMI" интерфейс – звук и картина в един конектор. Към DVI портовете на Radeon HD (и GeForce8) могат да се включват DVI-към-HDMI адаптори. За разлика от GeForce 8 в Radeon HD е вграден и аудиоконтролер (поддържа до AC3 5+1 канала).
Въпреки късната поява на R600 драйверите ATI Catalyst изглеждат по-завършени в сравнение с ForceWare за GF8, които след няколкото нови версии под Windows Vista все още имат доста функции, които не се поддържат – QuadSLI (работа с четири ускорителни чипа/платки), SLI с DX10 приложения, SLI Anti-Aliasing (допълнителните режими за изглаждане на ръбовете, които биха могли да се активират при многочипова работа) и др.
R600 се произвежда по 80nm технология и е изграден от 700 милиона транзистора, заемащи 420 кв.мм площ (G80 е изграден от 681 милиона транзистора, заемащи 500 кв.мм площ). R600 използва една и съща тактова честота за целия чип, която е по-висока от „основната" при G80 (за G80 се използва по-стара 90nm производствена технология), но по-ниска от „специалната", използвана за Shader модулите на G80.
Засега е предвиден един-единствен модел платка с R600 – Radeon HD2900XT, с чип, работещ на 743 MHz и 512 MB памет, работеща на 825 Mhz/1650 DDR (106GB/s пропускателен капацитет). По-късно се очакват HD2900Pro и модели с 1 GB (1024 MB) памет (подходящи за неграфични приложения, използващи видео платката за изчисления), подобно на специалната Stream версия на Radeon X1900. nVidia вече предлагат Quadro FX5600 базиран на GF8800, който е с 1.5GB памет.
HD2900XT е дълга 24 см (по-къса от GF8800GTX и по-дълга от GF8800GTS), има два CrossFire конектора, консумира около 215 W (колкото GF8800Ultra), охладителят ѝ заема пространството над съседния PCI/e слот (както всички GF8800) и е по-шумна с 5-10dB от GF8800GTX и GF8800Ultra, която е относително тиха (43-44dB – колкото GF8800GTX, което е доста добре, имайки предвид по-високите тактови честоти).
HD2900XT използва два PCIe-куплунга за допълнително захранване. Единият е стандартен 6-изводен (до 75 W), а другият – 8-изводен по спецификацията PCI Express 2.0 (предоставя до 150 W). 8-изводният е обратно-съвместим с 6-проводните кабели, но тогава OverDrive функциите (за overclock честоти) в драйверите се изключват.
Производителността и цената на HD2900XT/512 MB са сравними с тези на GF8800GTS/640 MB (която обаче консумира двойно по-малко енергия от HD2900XT – само 108 W – и съответно отделя много по-малко топлина), но и двете платки изглеждат прекалено скъпи в сравнение с GF8800GTS/320MB, която е по-евтина, но доста близо до тях по производителност.
Най-вероятно първенството при видеоускорителите ще продължи да се държи от nVidia поне докато ATI не преминат към 65 nm производствена технология и при върховите си модели (за HD2600 и HD2400 вече се използва 65 nm), което ще позволи по-високи тактови честоти.
В това отношение обаче nVidia също имат доста резерв – за техния върхов модел все още се използва 90 nm, което означава, че GF8 архитектурата при една и съща производствена технология би трябвало да съществено да изпревари HD2000 (90nm G80 е по-бърз от 80nm R600).
При положение, че и ATI и nVidia използват фабриките на TSMC единственото, което ги отличава е вътрешната архитектура на чиповете. Въпреки поглъщането на ATI засега AMD не смятат да поемат производството на Radeon чиповете в собствените си фабрики – капацитетът им е необходим за Athlon процесорите, а и за такава смяна ще са необходими и корекции на топологията на чиповете.

Димитър Кунов

В дебрите на мобилния интернет

Предполагам, че на много от вас се е случвало, тръгвайки „на лов" за нов мобилен телефон, да се сблъскат с куп непознати термини. Съвременните телефони, а и особено техните братчета приближаващи се функционално до миниатюрни преносими компютри – смартфони, PDA (Personal Data Assistant), разполагат с адски много екстри, което определено прави избора на нова машинка, доста сложно начинание. А заглеждали ли сте се къде в техническата спецификация на един мобилен апарат има най-много непознати абревиатури? Безспорно това е в графата „комуникационни възможности". WAP, GPRS, EDGE, HSDPA, CSD, HSCSD, XHTML, WiFi, това са само част от съкращенията, с които бъдещият горд собственик на мобилен телефон от (по) ново поколение, ще се сблъска. И понеже самият аз съм изпитвал подобно объркване, ще се опитам в долните редове да ви загатна, макар и най-общо, за какво иде реч. Първо обаче, малко предистория.

В началото беше "WAP"

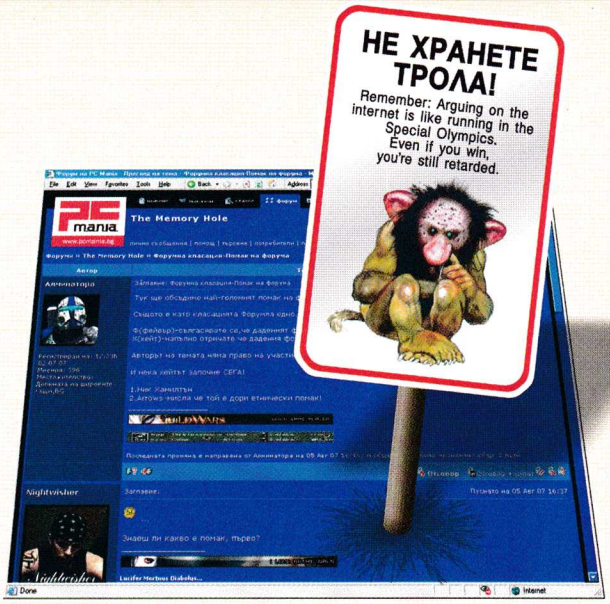
WAP (Wireless Application Protocol), най-простичко казано е „виновникът" за наличието на интернет в мобилните телефони. Това е протокол за безжична комуникация, работещ с голяма част от мобилните мрежи по света – GSM, TDMA, CDMA, CDPD и т.н. Този протокол щеше да е уникален по рода си и използван в целия свят, ако братята от страната на Изгряващото слънце не бяха решили да се върнат към любимия си Едо период, като откажат да се поддадат на „гнилото западно влияние" и разработват собствен стандарт – i-mode. Той пък взел, че се оказал сполучлив и към момента, японците си го ползват доста успешно, налагайки го и в други страни. Японският опит е наличен дори и у нас, като „виновник" за наличието на i-mode услуги са Globul. За да ползвате въпросните услуги, обаче трябва да си закупите мобилен апарат, който да поддържа стандарта. Моделите апарати с i-mode не са толкова много, което си е ограничение само по себе си. България, обаче отстоява на доста голямо разстояние от Япония, така че първите си стъпки мобилният интернет тук прави благодарение на WAP. Ако си спомняте, първоначално WAP стандартът се поддържаше само от доста скъпите бизнес телефони, което караше простосмъртните юзъри на обикновени апаратчета като мен, да си представят тази безумна „екстра" като нещо невероятно, интересно и вълнуващо. Когато за пръв път се докоснах до мобилен интернет, бях доста разочарован. Всичко, което видях, беше текст, текст и още текст. Част от текста беше подчертан – оказа се, че това са линкове, водещи до още текст. Целият този експириънс, поднесен на мижавото екранче на „свръхмодерния" за тогава мобилен телефон, определено не беше много впечатляващ. Причината е, че първите телефони, ползващи WAP, имат собствен опростен браузър, който може да отваря единствено сайтове, създадени чрез или конвертирани към WML (Wireless Markup Language). WML е език, базиран на XML, който дава възможност на ограничените откъм процесорна мощ и памет, мобилни апарати по-онова време да зарадват собствениците си с опростена версия на интернет. Слава богу, съвременните апарати са малко по-добри от компютрите, които ползвахме по-онова време, което дава възможност разните му там телефони, смартфони и PDA-та, да се възползват от доста по-модерните XHTML и дори стандартен HTML. За времето си обаче върхът, който техниката ни позволяваше, беше зяпането на много едропикселни, монохромни каки, от специализираните WAP сайтове (че за къде сме без тях). Една от полезните „екстри", създадени за WAP протокола, е така нареченият WAP Push. Тази технология, представлява специално кодирано съобщение, което позволява линк с WAP съдържание, да бъде директно изпратен (или буквално „напъхан" в телефона ви), с минимална намеса на потребителя, най-често използвайки SMS за носител на линк-а. От вас се иска единствено да изпратите кратко съобщение с код XXXX на номер YYYY, и всичката мултимедийна манна небесна във вид на игри, картинки и музика, ще се стовари върху вашия телефон само срещу 2.40 лв. на съобщение. Познато ви е, нали? WAP поставя основата на мобилния интернет, завладявайки телефоните от второ поколение, като набира още по-голяма популярност с навлизането на:

GPRS. Изтеглянето на пощата вече не отнема 15 минути.

GPRS

GPRS (General Packet Radio Service) не е заместник на WAP. GPRS е технология за пренос на данни в GSM мрежата (WAP, SMS, MMS, e-mail), която използва пакетна комутация. Това дава възможност мобилните услуги да се таксуват на базата на предадените данни, а не на база времето, което сте прекарали в мрежата (в случая с остарялата система CSD – Circuit Switched Data). Още наричана 2.5G услуга (тоест технологично стояща по средата между 2-ро и 3-то поколение), тя има и редица други предимства – например, не е нужно да затваряте GPRS сесията си, за да се обадите. Иначе казано, ако ви звънне докато разцъквате из нета, предаването на данни се паузира, като след приключването на разговора, се стартира отново.

Продължава в следващия брой...



Иван Дончев

Не хранете трола!

Както и да живее човек, идва ден, в който му се случва нещо хубаво. Ама, нещо много хубаво! Нещо, за което държи да се похвали на всичките си приятели и даже да си го напише в блога. Колкото и да е странно, винаги се намира някой, който да каже "а ти сигурен ли си, че това е за добро", "я, стига глупости", или просто "абе, я ходи и ...", човек, който да успее да намери лошото в добрата новина, да хвърли сянка, да посее съмнение. Това е негово величество, човекът.

Хейтър

(hater – човек, който мрази)
Неговата омраза е неоправдана и ирационална. Но не се лъжете, че той завижда. Хейтърът просто мрази вашия успех. Той е искрен и въобще не би желал да е на вашето място. Така е устроен. Той не харесва и собственото си място, но знае, че няма по-добро от него и просто живее тежкия си живот и отхвърля с презрение всички доказателства, че може да му е по-добре.
Отворете произволен новинарски сайт, който позволява коментари от посетителите. Разгледайте последните десет мнения. Би трябвало вече да знаете за какво говоря. За жалост, в родното интернет пространство хейтърството придобива мащабите на национално движение и не е ясно кога и как ще успеем да се отървем от него. И докато думата "хейтър" е нова (няма я дори в Wikipedia, а само в речника на съвременния градски език urbandictionary.com), то описаното поведение е старо като човечеството. Бурният възход на движението и неговото самоидентифициране се дължат на анонимността и сигурността, предлагани от виртуалното пространство, които позволяват на хейтърите да се проявят, игнорирайки временно комплексите и задръжките си.
И така, виждаме хората такива, каквито са в сърцата си, без усмивките към роднините и без необходимостта да имат приятели и да бъдат харесвани.

Приказка за трите козленца

Живеели щастливо, до една рекичка, три козленца. Малко, средно и голямо. Хрупкали зелената трева и радостно блеели срещу слънцето. Но с всеки изминал ден, те се убеждавали, че тревата от другата страна на реката била по-зелена, изглеждала по-свежа и съвсем сигурно била по-вкусна.
Единственият начин да преминат на другия бряг бил през мост, под който живеел злобен и саможив трол. Той не обичал да смущават спокойствието му и много се дразнел на всеки, дръзнал да премине по неговия мост.
Знаели това трите козленца, но много им се хрупкало от по-хубавата трева, която растяла от другата страна на рекичката. Един ден най-малкото се престрашило и тръгнало.
Троп-троп-троп-троп...
– Кой ходи по моя мост!? – викнал гневен тролът.
– Ами, аз, едно козленце – казало най-малкото козленце с пищящ гласец.
– Ей-сега идвам да те сбухам и изям! – заканил се тролът.
– Недей – казало то – аз отивам да се угоявам, ще ме изядеш по-късно. След мен идва моето по-голямо братче, което ще е по-добро ястие за теб.
– Добре тогава, върви си по пътя – казал тролът и го оставил да премине.
Дошло второто козленце.
Троп-троп-троп-троп... тръгнало по моста то.
– Кой ходи по моя мост!? – викнал гневен тролът за втори път.
– Ами, аз, едно козленце – казало средното козле с малко по-силен и плътен глас от братчето си.
– Ей-сега идвам да те сбухам и да те изям! – заканил се тролът.
– Недей – казало то – аз отивам да се угоявам. След мен идва моето по-голямо братче, което ще е още по-добро ястие за теб.
– Хубаво, върви си по пътя тогава – казал лакомият трол и го оставил да премине.
Тръгнало третото козле.
Троп-троп-троп-троп – мостчето леко се разтърсвало на всяка крачка.
– Кой ходи по моя мост!? – викнал вече гладният трол.
– Аз, едно козелче – избоботило най-голямото козленце.
– Ей-сега идвам да те сбухам и изям! – заканил се тролът.

Напред, напред,
като остри копия
са моите рога.
Твоите очи
със тях ще избода.
Освен това, освен това,
като тежки камъни
са моите копита.
И ще смеля твоите
кокали със тях.

Тази победоносна песничка запяло голямото козле преди да метне твърде лакомия трол в реката.

Поучително, нали? Тази скандинавска приказка е една от най-старите, в които се говори за троловете и се описва техният свадлив и недружелюбен характер.

Трол

В интернет троловете са същества (обикновено хора, макар че в някои случаи има съмнения), които влизат в определено общество, форум или мейл група, и започват директен и открит конфликт с всички. Те не целят надмощие в диспута, те целят присъствие. Често са некомпетентни по темата, особено ако са проникнали в някой специализиран форум и това бързо проличава, тъй като заяжданията им са на общо основание, глупави и наивни, склонни са към лични обиди и просташко поведение. Те оценяват успеха си по броя на получените отговори, без значение какви са те, затова най-успешната стратегия (всъщност, единствената такава) е да бъдат напълно игнорирани. Това е доста трудно, тъй като обикновено обидите са насочени към цялата група и не всеки е склонен да си замълчи. Затова, в някои форуми можете да видите предупредителен знак "моля, не хранете трола" с подробно описание на опасността и мерките за борба с нея.
Трябва да признаем, че някои тролове изглеждат доста интелигентни. И понякога търсят не просто извратено забавление, а преследват по-материални цели. Има и такива, които действат в групи. Елементарен пример е, когато се регистрира група от конкурентен форум. Ако знаем кои са те – целта им е съвсем очевидна. Но те действат под прикритие. Искат да унищожат тукашното общество и да привлекат членовете му при себе си. За целта започват тролска атака, с която изнервят до висока степен старите членове на обществото-домакин. Създават обща враждебна атмосфера, която понякога е достатъчна да отблъсне доста хора и да поопразни редиците от посетители. Допълнително се усилва подозрителността към новите членове и така множина отпадат още на входа. Мястото става... неприятно. Mission complete! Но това не са тролове – тази напаст е друга.

Бейтър

(baiter – човек, който примамва)
Понякога стават грешки. Попа-

дате на място, пълно с хора, където кипи дейност и се обменя информация, заслужава си, значи, да се присъедините. Но още първия ви постинг е полят с вряла вода, няколко човека се нахвърлят върху вас и ви обсипват с присмех и ирония, вие сте най-малкото объркан. Изглежда като свят на тролове. Но не е. Това е тест.

Троловете обикновено нямат съвсем ясна цел. Те не очакват отговор. Те могат да говорят пълни глупости, само за да дразнят околните. Докато бейтърът има цел. В този случай, това е приемен тест, нещо като груба шега от летния лагер. Тя има за цел да провери доколко устойчив е новият кандидат. Грубо и неприятно е, но ако човек премине през него и отсее глупостите от сериозните отговори – всичко се намества. Разбира се, другият пример беше доста по-злонамерен, но той пак се включва в тази категория.

Понякога бейтърството прилича на тролство, защото прилага някои от неговите хватки, но то е доста по-сложно явление и с него трябва много да се внимава. Хората, които го практикуват, са доста интелигентни и за разлика от хейтърите и троловете, знаят много добре защо го правят. Понякога е, само за да ударят хейтърите и троловете с техните собствени средства, но е възможно да имат дори и криминални цели. Основното правило за предпазване е никога да не предоставяте никакви лични данни за себе си, докато не сте напълно сигурни в човека, с когото общувате.

Скам бейтъри

(scam baiters – хора, които примамват измамници)

Спомнете си за Робин Худ – човекът, който крадеше от богатите, за да дава на бедните. Има такива хора и днес. Те са умни, смели, познават и добрите и лошите шеги в интернет, наясно са дори с измамите. И са направили своя избор.

Сигурно сте получавали поне едно "нигерийско" писмо. Става въпрос за най-популярната днес измама – т.нар. нигерийски скам, или 419-скам (419 е кодът на Нигерия). В него мним висш служител на нигерийската държавна администрация ви предлага с ваша помощ да изпере солидна сума пари (обикновено 30-60 милиона долара), разбира се срещу солидна комисионна. Сигурно в момента заслужено се смеете на абсурдността на идеята, но се оказва, че има и хора, които се връзват на този номер. След като отговорят на първия мейл, те получават куп документи (фалшиви, разбира се), които доказват валидността на сделката. Често получават и молба да пътуват до Нигерия, за да финализират сделката на място. Къде са уловките, сигурно се питате. Много и на всяка крачка. Пари за някаква такса или подкуп (винаги е за последен път), сделката е пред провал, ако не се плати за нещо... спешно е. А понякога нещата загрубяват още повече. Даването на реални лични данни води до заплахи за убийство, а пътуването до Нигерия, най-малкото завършва с изнудване или грабеж. Известни са и случаи на убийства.

Тъжната истина е, че това се случва и ще продължава да се случва. Затова, малки и не толкова малки общества от Робин Худовци, въоръжени с компютри и добри познания по предишната разглеждана точка, са решили, че трябва в името на обществото да държат скамърите максимално заети.

Те залагат капани, чрез които се свързват с "нигерийските" измамници (всъщност измамниците са от цял свят, терминът е нарицателен по името на измамата). След като веднъж доброволно попаднат в лапите им, те започват да ги размотават и да се правят на невинни жертви до последния възможен момент. Все нещо не са разбрали, все искат допълнителна информация, правят нещата погрешно. Колкото повече време изгубят на на измамника, толкова по-малко време ще има той да се занимава с престъпната си дейност. Понякога акциите се проточват с месеци. Ако успеят да накарат измамниците да им резервират стая в "Хилтън" на собствени разноски и да ги чакат на аерогарата с табела "Аз съм Много тъп", още по-добре. Най-известният подобен сайт, където можете да обменяте идеи и да видите постиженията на другите, е

www.419eater.com

Ако ви бива в тролството и имате време за губене – най-добре вървете там. Можете да бъдете лоши, колкото си искате. Само внимавайте, тъй като ще общувате с истински престъпници и никога не забравяйте най-важното правило – никакви реални лични данни, никакви реални имена, адреси и телефони. Бъдете подготвени. А ако ви е страх – има защо. Идете да си хейтърствате или тролствате на спокойствие в някой сайт за плетива. Ще ви изтърпят все някак.

Тактика на троловете

Различните тролове действат различно. Някои могат само да отговарят на всички реплики с прости фрази, други обичат интелигентно и красиво да стъпчат опонента в калта. Но съществуват някои техники, които се използват от повечето опитни тролове. Ето някои от тях:

1. А кой е тук тролът?
Популярна тактика на форумните тролове е да обвинят своите опоненти, че именно те са тролове. Доколкото самото понятие „трол" е субективно и няма ясни критерии, по които да бъде идентифициран, е много лесно просто да обвиниш човек, че всички негови изказвания и аргументи не са нищо друго, освен провокация, а самият той е флеймър-терорист, дошъл само да флуди. Неопитните потребители започват да се оправдават, но това е път, който обикновено води до никъде;

2. Просто шега
Ако спорът достигне своя апогей и срещу трола се опълчи целия форум, той може просто да обяви, че всичко казано от него е било шега и спорещите с него са били достатъчно глупави, за да го възприемат сериозно;

3. Двама братя-акробати
Достатъчно ефективен метод, особено във форумите и IRC е създаването на собствен двойник под друг псевдоним, с помощта на който може да оказваш поддръжка сам на себе си. Когато в спора между двама опоненти се появи трета страна, заемаща напълно страната на единия от участниците и осмиваща другата, това има достатъчно силен психологичен ефект. При това, двойникът изобщо може да не прилича на главния герой на трола, представяйки се за авторитетен и сериозен човек;

4. Знаеш ли какво?
Опитните флеймъри нерядко се позовават на известни факти или случки в потвърждение на техните думи. Например, някъде в канала #anti-gay, тролът започва своята провокация за това, че да бъдеш гей не е чак толкова лошо нещо и привежда като доказателство купчина известни личности, постигнали успех, независимо от своите сексуални аномалии.

5. Успокой се, хлапе
Много ефективна е тактиката, при която в началото тролът изкарва някои от читателите извън себе си (а за това е достатъчно да се осмеят разумни, логични аргументи) и след това, когато той се поддаде на емоциите си и премине към личността на трола, да се заложи на контраста. Да се говори спокойно, разумно, с умен вид и да се набляга на психичното (или емоционално) разстройство на опонента;

6. Доказателства
Опитните тролове много обичат да искат доказателства за всяко изречение по техен адрес. Каквото и да му кажете, в каквото и да изобличите, тролът ще поиска неопровержими доказателства, в противен случай това остават само празни думи. Трябва ли да споменаваме, че каквито и доказателства да бъдат представени, те ще бъдат осмяни, заедно с техните автори.

7. Мълчанието на агнетата
Мълчанието е най-мощното оръжие на трола. По време на спор, опонента може да приведе блестящ аргумент, но умният трол просто ще го остави без коментар, коментирайки вместо това съвършено маловажни фрагменти. Но стига опонента да допусне грешка или да приведе слаб аргумент, тогава красноречието на трола блясва в пълната си красота.

Източник: http://www.leeneeann.info/blog/?p=579

Георги Панайотов

9-те мита за геймжурналиста

Ако се върна назад във времето, ще стигна до момента, в който бях от обратната страна на барикадата. Млад, зелен и пълен с мечти, една от които да работя в геймсписание. Но тъй като целта на този текст не е да списвам мемоари, ще отбележа само един факт от онзи период.
Имах изградена представа за геймжурналистите и тяхната работа. Доста романтична всъщност и много, много различна от реалността. Нещо като с рицарите – всеки отбелязва само готините мацки в стегнати корсетчета и героичните сблъсъци с дракони и друга фентъзи гнус. Но никой не си дава сметка, че тази броня тежи много, няма голямо проветрение, а ако се къпеш по-често от 2 пъти месечно, всички те смятат за лигльо. Точно затова реших да дам малко повече светлина над най-големите митове за геймжурналистиката...да не се бърка с гейжурналистиката!

Мит 1: Играеш, каквото си поискаш

О, да бе, да – този ми е един от любимите. Особено като си спомня какво меле настана в редакцията за текста за Diablo 2. Всъщност, както във всеки един работен колектив, всеки има право на избор, но този избор е донякъде ограничен. Не може един човек винаги да пише само за хитови игри, а друг – само за шитни.
В общи линии на всяко заглавие от ранга на StarCraft 2 например ти се падат по три игри, които не са лоши, но никога няма да станат хитове. Освен тях и седем напълно посредствени заглавия и два селскостопански симулатора.
Извод: Тиъ, играеш, каквото ти даде главният.

Мит 2: Геймжурналистите цъкат на еб*си яките PC-та безплатни игри...

...и не си плащат за цигарите например. Всъщност, като се замислиш виждаш, че голяма част от изкараните средства си налял в ново PC, с което да продължиш да работиш. Защото ако един обикновен геймър може да си позволи да не цъка всичко на най-високи детайли, то геймжурналистът е длъжен да види всичко от една игра, и имам предвид наистина всичко – а за това се иска малко повече от GeForce 4MX.
А за игрите... да кажем, че много си уважаваме партньорите и ако не бяха те, нямаше да се зарибят толкова много хора от офиса по WoW и GW, но в повечето случаи се оправяме сами със създаващите се ситуации.
Извод: Безплатен обяд няма! Затова толкова си го ценим, когато се случи.

Мит 3: Геймжурналистите са полубогове във всяка игра

Донякъде да. Но при положение, че на месец трябва да разцъкаш около четири игри, трябва да си полуидиот, за да станеш про във всяка една от тях. От друга страна е факт, че повечето от нас в един или друг период са били ангажирани с прогейминг отбор в дадена дисциплина. Във всяко MMORPG сравнително бързо се намесваме в някоя от елитните гилдии на сървъра и бързо, без да сме си го искали, ни правят клас лидери или офицери. Не смятам, че който и да е със здрав разум би желал доброволно да стане Guild Master, особено на по-голямо скупчване от хора. Защо се получава така – стотиците изиграни игри ти дават малко или много богат геймбекграунд, който ти помага да се ориентираш бързо и интуитивно във всяко ново заглавие.
Извод: Богове не сме, но ако има желаещи да правят олтари и да носят дарове, няма да ги спрем.

Мит 4: Навсякъде си заобиколен от фенки

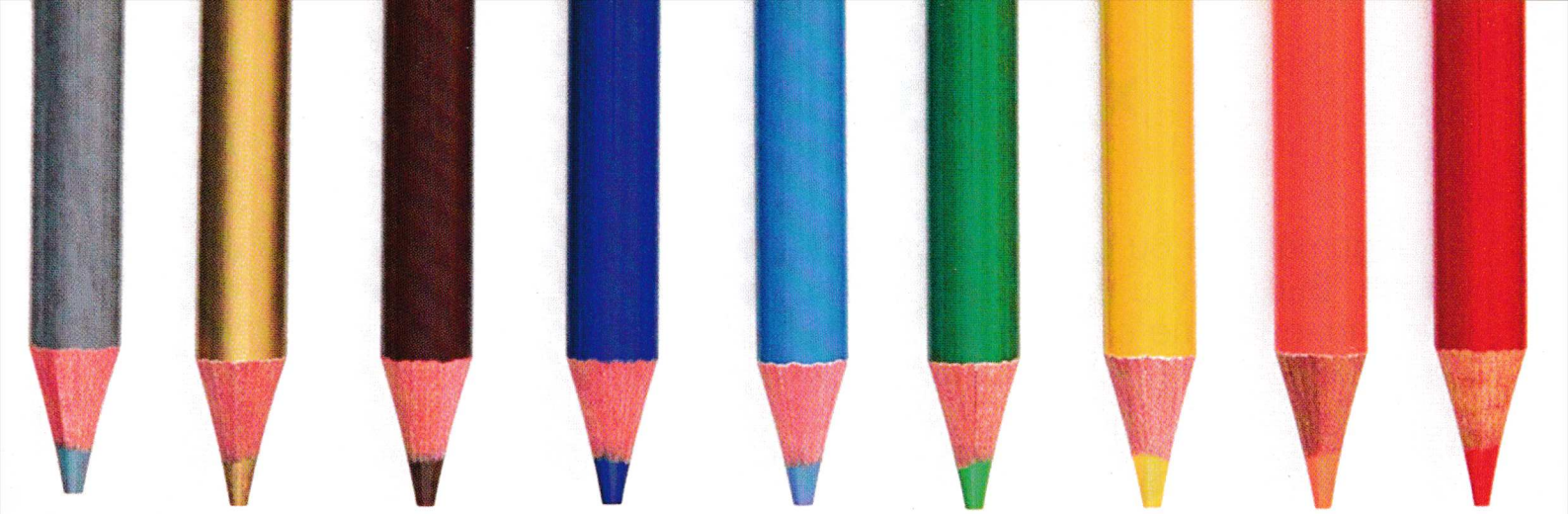
О-о-о, да... ако си чалга певица. Истините са две: Първо момичетата, които можеш да впечатлиш с безумни хедшоти са толкова малко, че не си струва да се споменават. Виж с остроумни сравнения и красиви лирични отклонения в правилния момент имаш повече шансове, но отново не е нещо, на което можеш да разчиташ. От друга страна, един зарибен по игрите в къщата е напълно достатъчен. Историята познава случаи на мацки, експлоатиращи гаджетата им да фармят за гилдията поне по два часа на ден под заплаха от развод. Не, мерси, казваме ние и се отправяме към девойки със съвсем други щения. Все пак нека си го признаем, по-добре мацката ти да те замери със сутиена си, отколкото със собствената ти клавиатура.
Извод: SvALq4kat@ се оказа 13-годишния Пепи, оттогава не правим форумни сбирки!

Мит 5: Blizzard ни плащат, за да се кефим на WoW...

... и ни изпраща момичетата от BlizzCon за кастинг при нас, и дори поддържат казанчето в тоалетната изправно. А споменах ли, че за всяка година ни подаряват по нова кола? Всъщност като геймжурналисти се налага да сме колкото се може по-обективни. Ако някое заглавие ни е перманентно в устите, това е защото заглавието е добро, приемете го. А и ако лайтмотивът на текста ти е играта, по която е зарибен главният, винаги можеш да прокараш разни нетипични лафчета покрай нея!
Извод: Е, досега би трябвало да сте придобили представа за реалността. Но това е само началото – малките и незначителни слухове и слухченца. Нищо прекалено конкретно или значимо, нека налазим в дълбокото...

Мит 6: Еб**и кефа е да си геймжурналист, цъкаш си и ти плащат за това!

Геймжурналистиката е работа като всяка друга. Да – има го цъкането, има ги и парите в края на месеца. Но това са отправната и финалната точка на всеки един месец. Какво стои по средата. На първо място отговорност. Трябва да се работи с темпо, определяно от много параметри, които можем да наречем най-общо "крайни срокове". След като разцъкаш достатъчно една игра (дай Боже да имаш време да я превъртиш), ти не просто трябва да я изиграеш. А във всеки един момент да следиш за всеки елемент от геймплея, визията, звука – онези малки колонки с оценки в началото на всеки един текст. Нямаш право да се поддаваш на фенщината или поне не много. След това текстът трябва да мине през редактор и коректор, да подготвиш картинките с коментари, за да могат дизайнерите да си свършат работата. Ако някой по веригата се бъгне и закъснее, прецаква всички останали преди и след него. Да не говорим, че е немислимо списанието да излезе с някакъв брой празни страници. А печатницата не може да чака теб да си додрапаш багажерията и да ти дойде настроението. Защото с нея има подписани договори, както и с разпространителите. Не забравяйте и рекламодателите. А когато става дума за кинти и то не малко, ако един



човек прецака всичко – то той просто изхвърча без право на обжалване и с толкова скапано реноме, че едва ли някой ще го допусна да бачка същото, колкото и добър автор да е. А историята ни вече познава един такъв случай. Ето за такава отговорност си говорим, която иска малко или много зрялост, за да бъде възприета и спазвана. За това се отнасяме към работата си сериозно, това че е едно от хобитата ни, е просто бонус към пакета.
Извод: Забрави за идеята да си правиш каквото си искаш – разликата между професионалните и фенските медии е точно в това.

Мит 7. Всеки може да стане геймжурналист

Личната ми позиция е, че този който не се е захващал да пише текстове, той не се е справил. Но това е лична позиция, в реалността нещата стоят малко по-различно. Същото е като с поезията. Когато си на 14-16 години, под влияние на новите неща, случващи се в главата ти (гаден пубертет, а и според някои мъжете никога не излизат от него), у теб се поражда желанието да пишеш стихове. Започваш с нещо от типа на "ти си роза, ти си крем, ти си еріх-а за мен". Пращаш стихчето си в дадена медия и ти го връщат с голям червен печат и мило, но твърдо обяснение, че стиховете са ти безбожно клиширани и наивни. А ти се чудиш как може още стотина човека на същата възраст да се сетят да пишат за същото. Същото е и с първите ти творби в началото на геймжурналистическата си кариера. Тъй като нямаш грам идея от къде да го започнеш, започваш с брутална кражба на клишета и готови фрази, под влиянието на статиите, които си изчел до момента. Стилът не се появява от нищото – също като уважението, той се изгражда с много практика. Номерът е след втория месец, когато първоначалният ентусиазъм се е стопил, да продължиш да правиш това, което правиш и постоянно да експериментираш и да се развиваш. Защото не просто списваш две страници за дадена рубрика, а се заемаш да забавляваш по един или друг начин читателя, да комуникираш с него и с останалите 14 999 човека, вникващи в тези редове. Ако поне половината са се изкефили, защото хора и вкусове всякакви – значи си постигнал целта си. Освен това не става да си цъкал само StarCraft и CS, за да работиш като геймжурналист. Повечето от нас играят от 92-а, изръшкали са около 500 заглавия за този период и имат широк и задълбочен поглед към индустрията, кое как и защо се е случило и се случва. Този път отговорността ти не е към колегите и партньорите ти, а към читателите и тя не е по-малка. Това е работа като всяка останала, и в нея понякога не ти се работи. Но спомни си как си се издразнил, когато си прочел претупан текст за любимата си игра. И се замисли – дали ще можеш, независимо от всичко, случващо се извън работната ти среда, да предлагаш качествени материали.
Извод: Запретни здраво ръкави и се отнеси мегасериозно към задълженията си и няма да сгрешиш. Ако го правиш просто за фън – списвай блог, в него никой няма да ти държи сметка.

Мит 8: Геймжурналистът е пич и половина

Това е един от най-верните митове. Да, пичове сме и не просто сме красиви, чаровни и обаятелни – но сме и изключително скромни.
По едно време се въртеше тезата, че снимките на колегата Лили като Кака Лара са здраво фотошопвани. Не, няма такова нещо – тя си изглежда точно толкова добре и ако я срещнеш на улицата.
Извод: Толкова сме готини, че ни е страх сами да не си налетим понякога.

Мит 9: Кефим се на рекламите в списанието, колкото повече – толкова повече!

И да, и не. Една медия не може да съществува без реклами. Ако зависеше от нас, списанието щеше да е 250 страници минимум, за всяка игра щяха да се отделят по 10 страници и щеше да... всъщност има пазарни закони, с които трябва да се съобразяваме, ако искате да ни купите за под 5 лева и следващия месец.
По същия начин стои въпросът и с целите игри на дисковете в броя – ако искаш F.E.A.R. в броя едновременно с официалната му премиера, ще трябва да се бръкнеш за стотина кинта.
Извод: И отново се връщаме към приказката за сметката и обяда.

Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на разумна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват 20% ДДС

Конфигурации на месеца

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 EXTREME QX6800

цена: 1850 лв

Четириядрен, 2.93 GHz, 8 MB (2x4 MB) кеш памет от второ ниво, 266MHz/1066QPB процесорна шина.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

DFI LANPARTY с ATI RD600

цена: 490 лв

(AMD CFX2000IE) - UT ICFX3200-T2R/G, до 333MHz/1333QPB шина (поддържа Core2 Quad), 2 бр. PCIe x16 (x8 електрически), 1 бр. PCIe x16 (x2 електрически), 3 бр. PCI слота, 1 канал UATA/133, 4 SATA/300 порта (RAID), допълнителен чип Promise PDC40719 с 4 SATA/300 (RAID), 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC885 High-Definition Audio (до 7+1).

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

ASUS EAH2900XT /G/HTV-DI/512M

цена: 750 лв

DirectX10 платка – ATI Radeon HD2900XT чип, работещ на 740 MHz и с 512 MB/825 Mhz/1650 DDR памет, HDTV изход, Video-вход (ViVo), два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност, всеки с поддръжка на HDCP. Един DVI-към-HDMI преходник е включен в окомплектацията заедно с играта "Stalker".

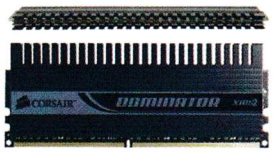
СКЪПИ

ПАМЕТ

GB PC2-10000

цена: 1175 лв

(DDR-II/1250) Corsair SLI/EPP, най-бързата DDR-II памет (625MHz), впечатляващи времезакъснения от само 5-5-5-18 при тази висока скорост, захранващо напрежение 2.4V (доста над стандартните за DDR-II 1.8V). Продава се в комплекти от по два модула, които гарантирано работят заедно в DDR2.



ЗАХРАНВАНЕ

THERMALTAKE 1KW W0132RE

цена: 512 лв

14 cm вентилатор, достатъчна мощност за четириядрен процесор с три видеоускорителя и голям дисков масив, 8 SATA накрайници, 3 PCIe 6-изводни и 3 PCIe 8-изводни накрайници (за видео платки), изваждащи се кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).

МОНИТОР

BENQ FP241W

цена: 1855 лв

24" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор; 6ms време за реакция; множество входове: VGA, DVI-D, HDMI с HDCP, S-Video и чинчове (HDTV); USB концентратор с три порта (два отстрани и един отгоре – предвиден за оционалната web-камера на BenQ); 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност (по-подходяща за 23" TFT/24" CRT, но това е недостатък на всички 24" модели).

ЗАПИСВАЧКА

NEC AD-7173A

цена: 52 лв

UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер; скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.

ЕВТИНИ

ДЖАДЖА

InfoSec PFS 7 TCGE

цена: 40 лв

Разклонител със защита от пренапрежение за 7 контакта (два от които с повечко пространство около тях – за големи адаптори), телефонна линия и коаксиален кабел (от кабелна телевизия или сателитен приемник). Съдържа и индикатор за добро заземяване.

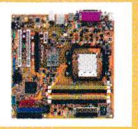
ПРОЦЕСОР

AMD ATHLON64 X2 3600+

цена: 115 лв

Двуядрен, 2 GHz, 512 KB (2x256 KB) кеш памет от второ ниво, 1000 Mhz/2000 DDR HyperTransport интерфейс.

ЧИПСЕТ И ДЪНО



ASUS M2NPV-MX

цена: 132 лв

GeForce6150 + nForce430 чипсет, 1 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 2 UATA/133 канала, 4 SATA/300 порта, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, ADI AD1986A High-Definition Audio (до 5+1). Ако се използва DVI-към-HDMI преходник заедно с видеопланката, няма нужда от вградените в чипсета видео- и звуков контролери.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

POWER-COLOR HD2400PRO SCS3

цена: 105 лв

DirectX10 платка – ATI Radeon HD2400Pro чип, работещ на 525 MHz и с 256 MB/400 Mhz/800 DDR памет (може да използва и още до 768MB от системната), HDTV, VGA и DVI изходи с възможност за HDMI и HDCP (преходникът не е включен в окомплектовката). Охлажда се от радиатор без вентилатор.

ЗАХРАНВАНЕ

DELUX 350W

цена: 80 лв

12 cm вентилатор, достатъчна мощност за непретенциозен компютър със стандартна конфигурация (по един процесор, видеоускорител и твърд диск), ключ за изключване (при често ровичкане в кутията ключът е по-удобен и по-безопасен за компонентите в сравнение с махане на захранващия кабел).

МОНИТОР

SAMSUNG SM-931BW

цена: 430 лв

19" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор, добро време за реакция (2ms). 1440x900 разделителна способност, точно отговаряща на размерите, VGA и DVI-D вход, поддържащ HDCP.

ЗАПИСВАЧКА

SAMSUNG SH-S203B

цена: 52 лв

SerialATA/150 интерфейс; 2MB буфер; скорост на запис: 20x DVD±R, 12x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD, LightScribe за надписване на дискове.

Logitech ChillStream

Случвало ли ви се е да играете дълго време и точно в най-решаващия момент да не успеете да натиснете правилния бутон на геймпада, защото вече изпотените ви пръсти са се хлъзнали по пластмасата? Край на играта при такива условия, си е малка трагедия – подобно банално стечение на обстоятелствата да ти отнеме удовлетворението от продължителния гейминг! А в нечовешките летни жеги с лепкавата влага напоследък шансът да се случи фал от този род не е никак малък. Но специализираните производители на периферия са открили най-доброто решение! Logitech ChillStream изглежда като стандартен геймпад – с два миниджойстика, допълнителни четворки бутони и по още две копчета за показалците на предния панел, откъм кабела за свързване. Разликата със стандартните джаджи от този род обаче изпъква в наличието на вградени вентилатори, които да предпазват ръцете на потребителя от изпотяване, когато напрежението във виртуалния свят достигне своя връх. Въздухът се засмуква от дъното, където няма как да си сложите ръцете при игра и се разпределя по три напречни канала с многобройни отвори, разположени върху захватите за всяка ръка. Те са точно там, където се намират върховете на пръстите, възглавничките и по протежение на палците, така че струята да обхваща цялата длан. При изстудяването може да се избира между по-силен и по-слаб режим, като максималният капацитет на циркулация на въздуха през 40мм-овия вентилатор е оценен на около 100 хил. куб. сантиметра в минута, въпреки че захранването е само през USB. ChillStream определено си е аксесоар за най-вглъбените геймъри, който се произвежда в две версии – за PC и за PlayStation 3. Разликата между тях, от една страна, е в разпределението на контролите, но както може да се очаква, конзолната периферия има и модификация с по-як на външен вид, черен и лъскав корпус и специално покритие на джойстиците. Последното – допълнително намаляващо възможността за пропуск в най-неподходящия момент.

Logitech ChillStream за PS3 се продава за около 69 лв.

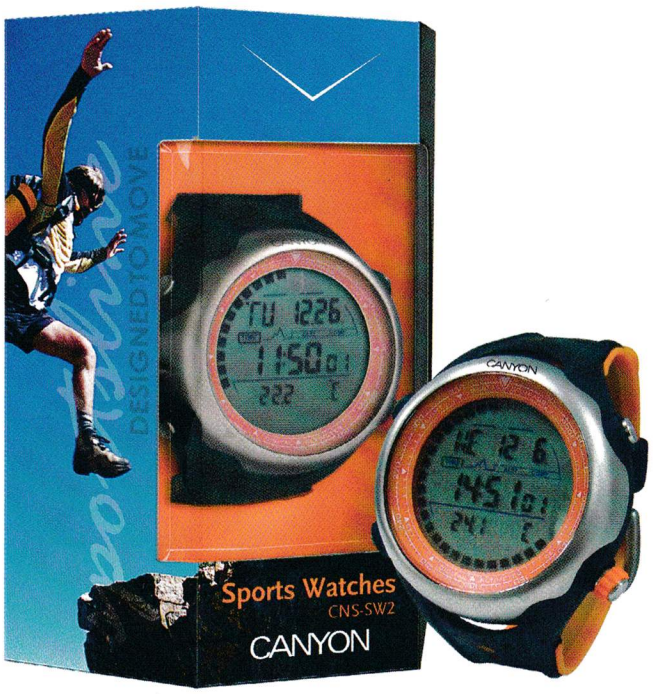
Със съдействието на Plesio Computers

CANYON NAVMASTER CNS-SW2

Canyon NavMaster CNS-SW2 прилича на спортен часовник и в голяма степен си е такъв – гумиран, водоустойчив и с аларма. С него обаче не е трудно да се направиш и на опитен турист, защото в допълнение с точното време, той ти показва и посоката, в която се движиш, надморската височина и температурата на въздуха в момента. Удобно, особено ако човек си пада по планински преходи. Поддържат се и по-сложни изчисления, като висотомерът и термометърът са оборудвани със собствена памет. Тя запомня минималните и максимални температури в избран от потребителя интервал или пък общовисочинната разлика в положителна или отрицателна величина, както и средната скорост на изкачване или слизане. Само изразходваните калории не смята. При нощен преход пък можете да си светнете циферблата с вградената лампичка.
За съжаление на мен, като пословичен мързел и пристрастен към компютъра, от всички тези функционалности ми остана утешителната информация, че апартаментът ми се намира на 565 м надморска височина, а леглото ми е ориентирано север-юг (правилната посока според медицинските гурута). На следващия ден обаче "Master"-а показваше, че блокът ми е пропаднал с 20-ина метра... Но преди да имам време да си помисля, че съм проспал земетресението на века, се оказа, че висотомерът се влияе от атмосферното налягане (освен в случаите, когато е свързан с GPS, какъвто, разбира се, не е този). Затова, производителят напомня, че като срещнете табелка от рода "Хижа Кумата, 1725 м надморска височина", е добре да си го калибровате ръчно.

Canyon NavMaster CNS-SW2 се продава за около 96 лв.

Със съдействието на Asbis България



SONY ERICSSON P1I

P-серията от "умни" мобилни телефони на Sony Ericsson винаги е била атрактивна за родните потребители със своите огромни, чувствителни на допир дисплеи и разнообразните си функции. Също така обаче, представителите ѝ правеха впечатление и като най-грамадните GSM-и на пазара - с дебелина колкото на два апарата, залепени един за друг. Сега P1i е моделът, който слага край на тази неособено ценна традиция. Петият подред представител на серията е дебел 17 мм, което е далеч от рекордите на пазара, но пък на външен вид хваща окото. В оформлението си той по-скоро прилича на модела M600 – не само заради сходния размер, но и заради бутоните с двойна функция (с по 2 букви на всеки, в зависимост от това в коя половина е натискът). По този начин се формира цяла QWERTY клавиатура, с ALT, Shift, Backspace и Enter. Както би предпочел всеки компютърджия. В същото време навигацията се осъществява главно чрез дисплея, с помощта на типичния за "P"-мата страничен jog-dial. Вградената цифрова камера е 3,2 мегапикселова, със светодиодна светкавица, а приложенията включват медиа плейър, радио, диктофон, както и функцията за разпознаване на записани парчета, наречена Track ID. Музиката от 512 MB-ова M2 памет може да се слуша на стерео Bluetooth слушалки. 3D голф играта, кръстена на легендарния Vijay Singh, пък показва впечатляваща картина на големия дисплей. Ако говорим за функции обаче, в общи линии това си е типичен бизнес телефон. С операционна система Symbian и куп офис приложения, като почнем от умалени версии на Word и Excel, PDF и RSS четци, та завършим до push e-mail с поддръжка на ActiveSync и BlackBerry Connect. Затова мултимедийните приложения са поорязани малко, ако трябва да ги сравним с Walkman серията например. Най-досадният пропуск в това отношение е липсата на готиния хендс-фри кабел, завършващ с минижак за стандартни слушалки, но... става въпрос за фирмена политика.

Sony Ericsson P1i се продава за около 990 лв.

Със съдействието на Sony Ericsson България

HP COMPAQ 6910P

Тук-там по магазините вече почнаха да изкачат лаптопи, базирани на Centrino Pro (Santa Rosa) платформа. Един от тях е и въпросният на картинката - HP Compaq 6910p. Позициониран като бизнес машина, той не е особено лъскав на външен вид. Но пък е набльскан с всякакви защити - било то софтуер за сигурност и backup на информацията, четец за пръстов отпечатък, 3D сензор за предпазване на диска от удари и т.н. Дори 14,1''-ят широкоформатен дисплей има опция да се превключи в такъв режим, че изображението да се чете, само ако сте фронтално срещу него - за да не вземе някой подъл шпионин да открадне фирменото ноухау, докато непринудено си пишете в кафенето. За подобни притеснения обаче няма сериозна причина, защото тестваният от нас модел и без това не бе с особено качество на панела.
По-интересно е как се справя четвъртото поколение Centrino процесори. Нему се възлагат сериозни надежди по отношение на мобилния гейминг заради гъвкавите възможности за управление на ядрата, в зависимост от броя на задачите. С този модел обаче това е трудно да се разбере, защото бизнесмените нямат нужда от хубава видеокарта, а колкото и да е добър процесорът (в случая Core2Duo, в диапазона м/у T7100 и T7700), трудно ще компенсира GPU, ползващо системната памет например. Особено пък и като е натоварен с Vista.
Другото предимство на чипсета е по-доброто управление на изразходваната енергия. От HP се хвалят, че с най-голямата батерия моделът може да издържи до 15 часа без презареждане. Тя обаче не влиза в цената, за разлика от Wi-Fi, Bluetooth, DVD RW и TV-out-а.

HP Compaq 6910p с Core 2 Duo T7300 и 1GB RAM се продава за около 2600 лв.

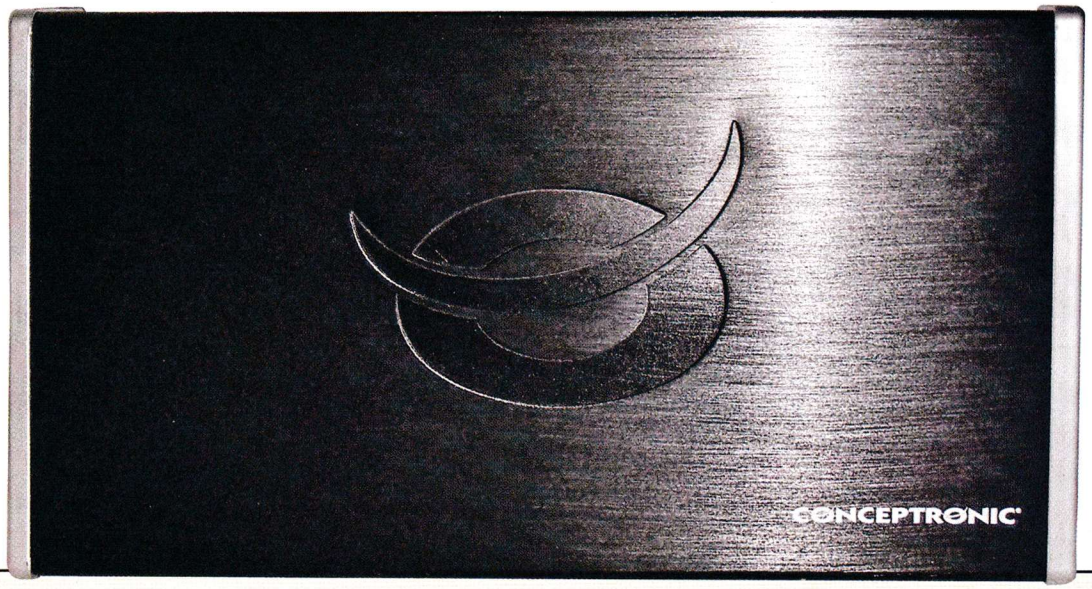
Със съдействието на HP България

CONCEPTORNIC "GRAB'N'GO"

998 милиарда гигабайта. Толкова се очаква да достигне информацията в световната мрежа през 2010 г., при 30% по-малко налично пространството за съхранение на данните. Човечеството създава все повече и повече съдържание, а някои специалисти дори предричат катастрофални сценарии като колапс на световната мрежа в близките години. Преди да дойде технологичният Армагедон обаче, повече ме интересува къде да си запиша файловете и програмите, след като кутията ми е пълна с HDD-та, а Windows-ът пак твърди, че е "Out of Disk Space".
Ако проблемът ви е познат - потършувайте из специализираните магазини. Ще откриете, че на пазара се предлагат външни хардове с приятно голям капацитет – до един терабайт. Цените също са разнообразни, но 3,5''-я Conceptronic от серията Grab'n'go е един от наличните в момента модели с добро съотношение цена/капацитет. Той се предлага във вариант с 250 и 500GB и има собствена поставка, така че да седи вертикално, заемайки минимално пространство на работния плот. Подобно решение не само облекчава работата на компютъра, но ако си прехвърлите там музиката и филмите, ще си ги пренасяте с вас, където си искате.
Единственият недостатък на въпросното устройство е избраният интерфейс - USB. И въпреки че става въпрос за по-съвременната версия 2.0 на стандарта, скоростта на пренос на данни е няколко пъти по-бавна в сравнение със стандартните Serial ATA дискове, да кажем. Затова, препоръчително е при работа с много големи файлове (например графичен дизайн или обработка на видео) да предпочетете IEEE 1334, или още по-добре eSATA базирано решение. За мултимедийната библиотека или бекъп обаче и това е предостатъчно.

Conceptornic "Grab'n'go" 3,5" с 250 GB HDD се продава за около 200 лв

Със съдействието на „Аргус Компютри"



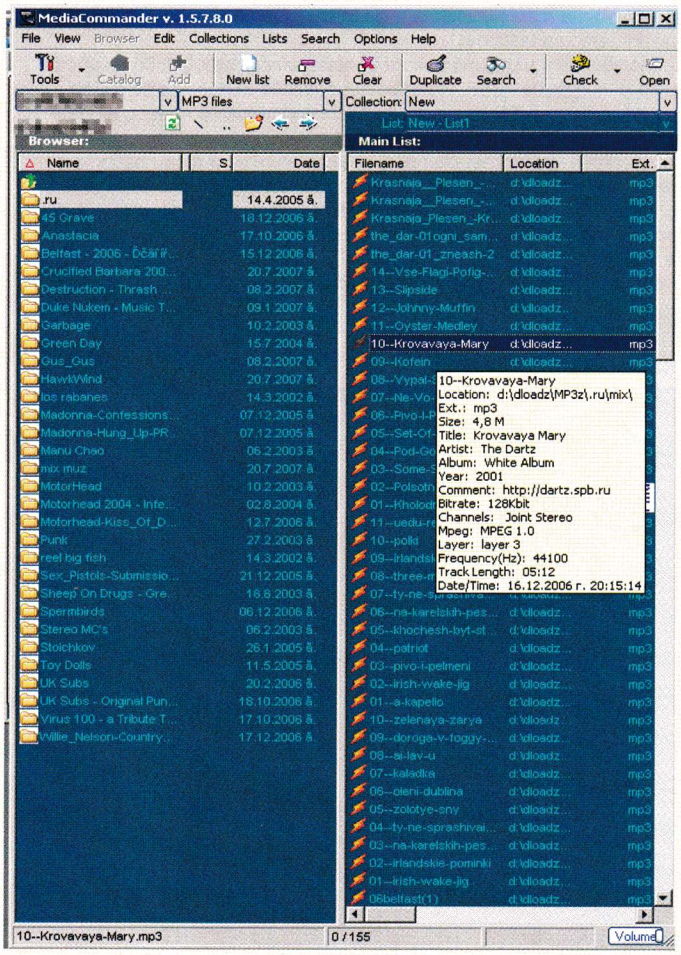
Пеню Дачев

Best Free Soft 9/2007

Media Commander

Version: 1.5.7.8.0
Size: 4.15MB
Site: http://www.vandi.ro/
OS: Win 98SE/ME/XP

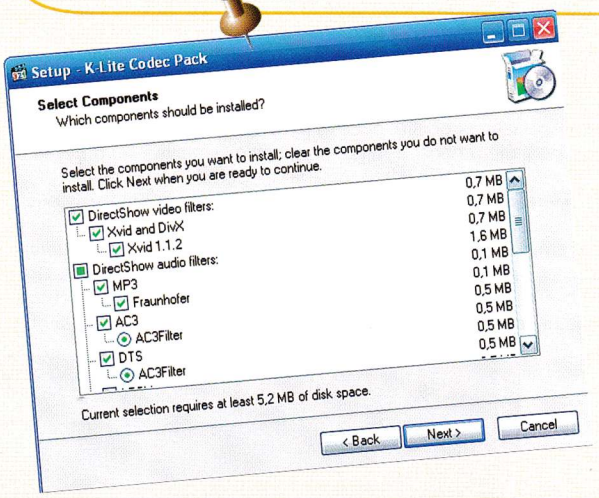
Media Commander, както се разбира и от името му, е софтуер за управление на мултимедийната ви колекция (особено ако тя е голяма, както на повечето от нас). С негова помощ организирате и намирате музикалните и видео файлове или картинките си. Сканирате диска и правите колекции, намествате, размествате и правите подколекции с няколко клика, индексирате CD, DVD, HDD, да правите MP3 плейлисти и сърч списъци и подобни.



K-Lite Codec Pack Full

Version: 3.3.0
Size: 12.44MB
Site: http://www.codecguide.com/about_kl.htm
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

След статията "Кодеци, плейъри и борбата им за надмощие" в PC Mania 07/2003 на всеки вече е ясно, че който и плейър да сложите, без кодек няма да можете да гледате нито едно филмче. А за да гледате различни филми, ще ви трябват различни кодеци. Една перфектна компилация за кодиране и декодиране е K-Lite Codec Pack. В тази версия са добавени най-новите версии на всичко, плюс пакет за субтитри, плейър и дори пакет за разпознаване на компресора, с който е смачкан филмът.



BitRule

Size: 2.02MB
Site: http://www.charten.com/
OS: Win 98/ME/2000/XP/Vista

BitRule малък помощник за замерване екранните разстояния. Което може да бъде полезно за уебдизайнери и за всички, занимаващи се с графика и оформление на приложения за Window$. Ако работите на 1200x1024 и се чудите как би лепнал тапет 1152x864, просто премерете с този софт и решете дали да го рисайзнете или не.

Avidemux

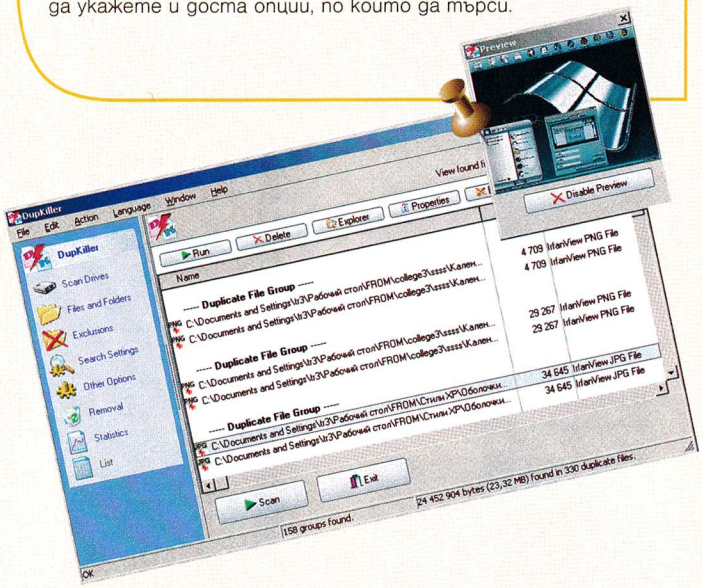
Version: 2.4
Size: 10.68MB
Site: http://www.avidemux.org/
OS: Win 2000/XP/2003

Ако искате да направите филмче от DVD или да премачкате такова, а и лидерът в това отношение - VirtualDub ви се струва много сложен, качвайте Avidemux. Интерфейсът му е значително по-опростен, идва с кодеци, поддържа AVI, MPEG/VOB/TS , MP4, ASF, OGM, MKV, FLV, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 ASP, H.264/AVC, DV, HuffYUV, MP3, AAC, AC-3 и Vorbis, има поточна работа (обработка на много файлове на куп) и дори вградени филтри - Cropping, Resizing, Deinterlacing (Yadif, TDeint, KernelDeint, DGBob, etc), Denoising (fluxsmooth, (hq)denoise3d, stabilize, etc), Color Correction. Каквото и да си говорим, върши работата на VirtualDub, но е по-лесен и опростен като визия.

DupKiller

Version: 0.8.2
Size: 3.85MB
Site: http://dupkiller.bira.ck.ua/
OS: Win 9x/NT/2000/XP

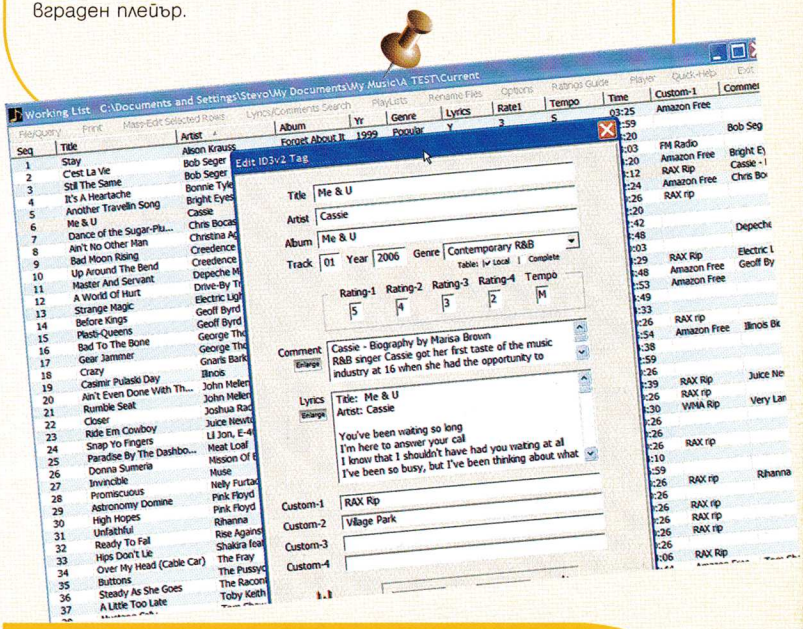
При наличието на интернет за 20-на лева всеки вече дърпа всичко. Това води неминуемо до огромни колекции от филми, картинки, шрифтове, музика, и каквото-там-дърпате. Проблемът "това не съм ли до тегли вече", обикновено също често се среща. Програма, която го решава е DupKiller. Инсталирате, пускате го да сканира дисковете ви, той супер прилежно показва всички дубликати на файлове, които имате на харда си. Може, разбира се, да укажете и доста опции, по които да търси.



MP3 EZlib

Version: 2.0
Size: 2.38MB
Site: http://www.newbitrix.com/
OS: Win 2000/XP/Vista

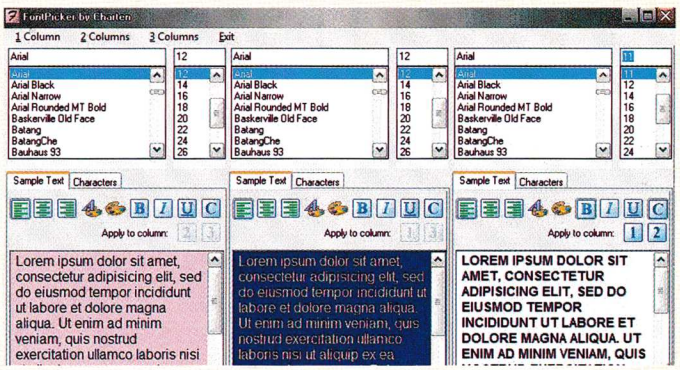
Картотекирането на музика може да стане по много начини и с много програми. Една такава е MP3 EZlib. Предимствата и са малкия размер, бързината на работа, поддръжката на търсене по име на парче, автор и дори по всяко от 12-те полета ID3v2! Освен това помага, за да намери кое парче го имате повече от един път, може да разпечата цялата информация, за която стана дума, или само част от нея. Като за капак - има и доста добър вграден плейър.



FontPicker

VErsion: 1.08
Size: 2.11MB
Site: http://www.charten.com/
OS: Win 98/ME/2K/XP/2K3/Vista

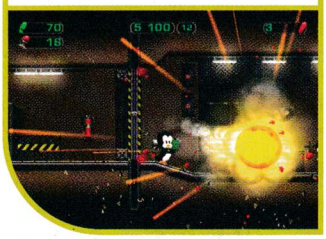
Ако се чудите например как се казваше шрифтът на Transformers, който изтеглихте онзи ден, и грижливо сложихте в директорията D:\Fonts без да запомните името му, на помощ идва FontPicker! Освен че показва как изглеждат буквите, се предлага и сравнение на няколко шрифта един до друг, за да видите разликите или приликите. Има собствен Character Map и може да правите Copy<>Paste между него и произволна програма, която работи с текст.



ЦЕЛИ ИГРИ

TAGAP: The Apocalyptic Game About Penguins

Влезте в ролята на Пабло - киберпингвин (WTF?), на когото му е писнало да бъде опитно зайче на лудия учен доктор Гловенко. Целта ви е проста – избийте всичко и намерете изхода от нивото.



Theos Tank War

Триизмерен екшън с танкове - в пълния смисъл на думата. Изнесете с все парцалите противниковата база и запазете машината си максимално дълго време цяла. Минуси – нисък FPS

Mortal Kombat MUGEN Project

Сигурен съм, че тази игра няма нужда от представяне. Едва ли има друга подобна класическа поредица, която и днес има какво още да предложи. Този път с повече терени и персонажи от всякога.

Catalyst

Мечтали ли сте си за игра, в която може да изберете предварително как ще се играе и след това да наблюдавате резултата? Catalyst е именно такава.

Rise of the Machines

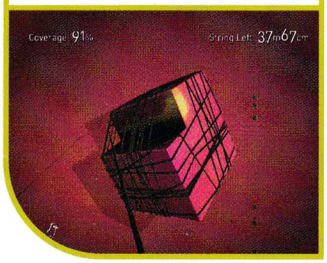
Солиден 2D/3D шутър с гледна точка от птичи поглед, в който машини със смъртоносен арсенал от оръжия са се надигнали и унищожават де що видят.

Bang! Howdy

Забавна мултиплейър ориентирана тактическа стратегия, посветена на Дивия Запад. Соловият режим на игра обаче не е напълно пренебрегнат.

Zen Bondage

Необикновен пъзел, в който целта е да омотаете дълго въже около най-разнообразни триизмерни предмети. То ги боядисва и идеята е изцяло да промените техния цвят.

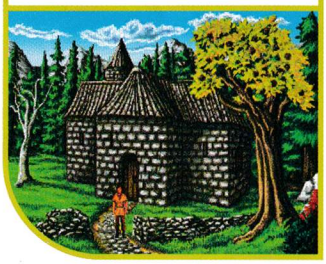


Last Scenario

Некомерсиална ролева игра, създадена от един-единствен човек с помощта на RPG Maker XP. Тя ще ви отнеме минимум тридесет-четиридесет часа, за да я превъртите.

A Tale of Two Kingdoms

Приятен куест с магическа атмосфера, приятна графика, качествени диалози и предизвикателни задачи, създаден изцяло в стила на класическите стари приключения на Sierra.



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИЕНИТРОЗ И СИЕ 032/ 630-642

RICHARD GARRIOTT'S

TABULA RASA™

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME

ПРЕОРДЪР

WWW.RGTR.COM WWW.PULSAR.BG

© 2006 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Tabula Rasa, Destination Games and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation.

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
211756	ЪПСУРТ	ВТОРА ЦЕДКА	683601	722865
	ЪПСУРТ НОВО!	ЗВЕЗДА	683602	722866
	50 CENT	CANDY SHOP	683603	722867
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	683604	722868
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	683605	722869
	AVRIL LAVIGNE НОВО!	GIRLFRIEND	683606	722870
	BEYONCE & SHAKIRA	BEAUTIFUL LIAR	683607	722871
	BEYONCE feat JAY Z НОВО!	UPGRADE	683608	722872
	HOLLY DOLLY ХИТ!	DOLLY SONG	683609	722873
	JENNIFER LOPEZ НОВО!	QUE HICISTE	683610	722874
	MASSARI ХИТ!	REAL LOVE	683611	722875
	NELLY FURTADO	SAY IT RIGH	683612	722876
	NELLY FURTADO	ALL GOOD THINGS	683613	722877
	RIHANNA НОВО!	UMBRELLA	683614	722878
	SHARAM	PARTY ALL THE TIME	683615	722879
211757	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	464309	722880
211758	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	464310	722881
211759	БОРИС ДАЛИ	ТИЯН	464311	722882
	БОРИС ДАЛИ	ПЪЖЕШ	464312	722883
211760	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ	НАМЕРИХ ТЕ	464313	722884
211761	ГЕРГАНА НОВО!	UNA PASION	464314	722885
211762	ИВАНА НОВО!	РЕЗЕРВЕ	464315	722886
211763	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	464316	722887
211764	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	464317	722888
211765	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	464318	722889
	ПРЕСЛАВА	НИЩО ДРУГО	464319	722890
211766	СОФИ И УСТАТА НОВО!	ДИВА ЛЮБОВ	464320	722891
211767	СОФИ И УСТАТА	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	464321	722892
211768	СОФИ И УСТАТА ХИТ!	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	464322	722893

COVER

SMS на номер 1710

ПОРЪЧВАШ 1
ПОЛУЧАВАШ 3

обади се от стационарен телефон

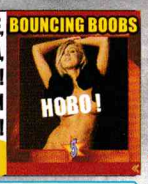
09004 1710

Ордите на тъмнината заплашват човечеството! Дали хората ще успеят да издържат на напора зависи само от теб ...

211794 Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Samsung, Alcatel, Motorola, NEC, Sagem, Sharp

НАПРЕЖЕНИЕ, ВЪЛНУВАЩА ЕРОТИКА, ДЖАКПОТ. РАЗБИЙ ГИ! ГРАБНИ СЕКСИ МАЦКИТЕ! ТВОИ СА!

211795



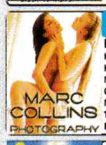
JAVA ИГРИ

Ако си маниак – и си падаш по игри от рода на Star Craft, това е твоята игра!

211774 Sony Ericsson, Nokia, Samsung, LG, Siemens, Motorola, Sagem, Sharp

211775 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

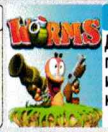
211776 МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ,КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!



211778 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

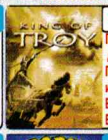
211779 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

211780 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!



211781 Добре познатата игра от компютрите Worms.

211782 МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!



211783 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!

211784 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

211785 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

211786 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

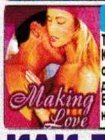
211787 ТЕ СА ЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕКЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ ...

211788 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

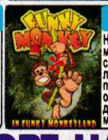
211789 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

211790 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

211791 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.



211792 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, довършваш стола Време е за твоята награда ... :))



211793 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

121036 121037 121038 121039 121040 121041

121042 121043 121044 121045 121046 121047

121048 121049 121050 121051 121052 121053

121054 121055 121056 121057 121058 121059

121060 121061 121062 121063 121064 121065

121066 121067 121068 121069 121070 121071

121072 121073 121074 121075 121076 121077

121078 121079 121080 121081 121082 121083

ВИДЕО

211769 211770 211771 211772 211773

JAVA ИГРИ

211796 НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!

211797 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

211798 Изпробвай бързината на пръстите си и отключвай картинките със секси мацки.

211799 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

211800 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необиновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

211801 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

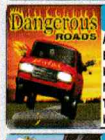
WAP. GSMZABAVA. COM

211802 Детската ти мечта вече е реалност! Управляваи сложната мрежа от влакови композиции ...

211803 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

211804 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

211805 Най-големия хит в Европа излязнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)



211806 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

211807 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

211808 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

211809 Танковете ще прегазят всичко по пътя си ... Води ги към победа!

211810 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

211811 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!

211812 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

211813 Света е потънал в тъмнина! Задачата ти е да го спасиш и върнеш светлината!!!

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

722894	Бебе	Yoda- Message from the dark side	722909
722895	НИГ ТАГ	Хей секси, вдигни си телефона	722910
722896	Оргазъм	Ей сладур, телефонът ти звъни	722911
722897	Весела муха	Колега, бихте ли го вдигнали ?	722912
722898	Яки барабани	Имате ново съобщение ере	722913
722899	Разстройство	Айде бе,мацка, вдигни го !	722914
722900	Къде е батко?	Аз съм твоя телефон хит!	722915
722901	Баба псува ЯКО	Говори Бай Брадър хит!	722916
722902	Ставай слънчице	Полицейска сирена	722917
722903	Флинстон на Виагра	Къде си бе, играч ?	722918
722904	Напушено циганче :)))	Ало,ало, ало мило	722919
722905	Кажи баба "Thank you"	I love you, baby !	722920
722906	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	Флинстон	722921
722907	Кво става бе , глупаци?	Бай Тошо	722922
722908	Темонужкеее, ела дай ...	Гном	722923

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.